
ARCADES HEBDO
Arcades
hebdo
JOUEZ
AVEC ATARI
ET GAGNEZ
UN ENSEMBLE XE
LE JEU DE LA SEMAINE :
OPERATION
JUPITER
8 F 50
M 1871 - 12 - 8,50 F
3791871008505 00120
HEBDOMADAIRE N° 12 - 8 SEPTEMBRE 1988

GALACTIC
conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92



La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419



Ben voilà ! On est passé à 48 pages. On vous l'disait la semaine dernière... Les annonceurs font confiance à notre hebdo. N'hésitez pas à leur demander de la documentation en découpant et en leur renvoyant les coupons qui sont au bas des pubs.
A part ça, quoi d'neuf docteur ? Les fiches-programmes. Elles résument les caractéristiques des principaux jeux qu'on se doit de posséder. A chaque fois que nous aurons un peu de place, vous y aurez droit. Quant aux nouveautés, y'a eu un bel arrivage cette semaine que vous découvrirez dans notre prochain numéro.
En attendant, bonne semaine... et bonne chance pour le concours Atari-Arcades !

La Rédaction

SOMMAIRE

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

ELECTRIC DREAMS

Salut les motards ! **Super Hang-On**, une conversion de coin-op est très attendu sur ST. Une course à travers 4 continents avec, pour chacun d'eux, différents niveaux de difficulté. Vroom, vroom... Gare aux gamelles !

CALENDRIER

St'istes, rendez-vous à l'Alexandra Palace (oui, c'est à Londres) pour l'Atari User Show qui attirera les foules du 25 au 27 novembre. On vous l'redira pas !

WANTED !

Des programmeurs compétents pour **Microïds**. On préférerait des gens connaissant bien le ST et l'Amiga mais si vous exercez vos talents sur d'autres bécanes, vous pouvez quand même vous faire connaître au 16.1.47.52.11.33.

Chez **Titus** aussi, on se développe ; programmeurs et graphistes sur micro (sans aucune expérience exigée), contactez le 16.1.43.32.10.92

EN TETE

Selon une récente étude parue dans la presse quotidienne, **IBM** serait le premier fournisseur de machines en Europe. Tout de suite derrière, **Amstrad** occupe la seconde place, ce qui montre le dynamisme et le mordant de la marque au crocodile.

COMMODORE DONNE

Donne quoi ? Deux logiciels gratuits pour l'achat d'un Amiga 500. Il s'agit de Superbase et Textcraft Plus, respectivement gestion de base de données et traitement de texte.



Super Hang-On

ELITE

A Question of Sport, c'est le titre d'un jeu télévisé et d'un jeu de table, populaire chez nos voisins d'Outre-Manche. Quoi de plus normal que de sortir une version micro ? Ah, une question ! S'adaptera-t-il au marché français ?



The Games (Winter Editions/C64)

OCEAN

L'angoisse du crash imminent n'a pas eu le temps de vous étreindre. L'avion est désintégré et Jarret, le pilote, doit guider ses trois compagnons d'infortune, à travers un paysage inhospitalier, vers des lieux plus accueillants. C'est le thème de **Where Time Stood Still**, un jeu d'aventure, piloté par icônes et à la souris, qui arrive en France sous peu.

US GOLD

Qu'y-a-t'il de commun entre un éditeur de jeux et un fabricant de boissons ? Rien ! Sauf si l'on considère qu'ils sont tous les deux en tête dans leurs domaines. Pepsi Cola et US Gold font route ensemble et vont participer, à l'occasion ▷ du PCW Show à Londres, du 14 au 17 septembre, aux Championnats Britanniques de Micro-Informatique. Les jeux de la finale porteront le logo de US Gold et Pepsi Challenge. Geoff Brown pour US Gold et Stacey Clark pour Pepsi sont fiers d'avoir signé cet accord.



Une compilation **"Taste of America"** célèbrera cette alliance et l'achat de boissons Pepsi donnera lieu à des réductions, en Angleterre sur le prix d'achat de la compil. Attend, c'est pas tout ! Le Pepsi Challenge permettra aux champions, réalisant des high scores sur certains jeux, de remporter de très beaux cadeaux.

Thunderblade, le fantastique jeu d'arcades de Sega sera l'un des titres participant au challenge. L'hélicoptère atterrira en décembre sur C64, Spectrum, CPC, ST, Amiga et PC. De là, vous décollerez, armé de mitrailleuses et de missiles, pour une mission qui commence en pleine ville au milieu des gratte-ciels. On croise les doigts pour que cette conversion du coin-op soit réussie.

The Games : Winter Edition. Le jeu, déjà sorti sur C64 en juin est très attendu sur CPC puis sur ST. Il demande d'être compétent en patinage de vitesse et artistique, descente, slalom, saut à ski, ski de fond et luge. Moi, ça m'fait pas peur. J'suis un super athlète, mais vous ?

GO

La bataille de Midway, c'est **1943**. Cette conversion d'arcades de Capcom est très attendue. Nous espérons vous présenter nos réactions dans la rubrique "Avant-premières". Sortie prévue sur CPC puis Spectrum, C64, ST, Amiga. En attendant, voici une photo ST.

Ça y est ! **Great Giana Sisters** arrive sur Amstrad CPC. Après la réussite sur Amiga et la bonne adaptation sur C64 on va voir ce que donne cette nouvelle version...

L'INCROYABLE CHALLENGE

STARGLIDER II

Pas de place à l'erreur !
Refoulez les envahisseurs d'Egron : Empêchez les de monter un faisceau destructeur ! Prenez d'assaut les planètes une à une !
Provoquez d'horribles hallucinations dans le camp ennemi !
3 D, animations, couleurs et vitesse, font de Starglider II l'un des plus complexes programmes jamais réalisé !

ATARI ST - AMIGA : 249 F *. Bientôt sur PC
© ARGONAUT SOFTWARE RAINBIRD

CORRUPTION

La city : le monde avide et impitoyable des requins de la finance !
Intrigues et double jeu y sont choses courantes. Pour survivre, vous devrez être au moins aussi démoniaque que les autres personnages du jeu !

ATARI ST - PC - AMIGA : 249F *. Bientôt sur AMSTRAD, PCW, et COMMODORE
© MAGNETIC SCROLLS RAINBIRD

VERMINATOR

Une traversée fantastique au sein d'un vieil arbre rongé par des insectes en tous genres !
Armez-vous d'un insecticide de choc !
250 écrans plus animés les uns que les autres.

ATARI ST - PC - AMIGA : 249 F *
© RAINBIRD

* PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS

MICROPROSE

Après la sortie très attendue et la conversion très correcte de **Gunship** sur Amstrad CPC, lors du PCW Show à Londres, nous devrions découvrir quelques nouveautés ou adaptations. Parmi elles, citons **Covert Action**, le premier jeu d'une nouvelle série de simulations, sportives cette fois. Thème : le foot. Quant à **F19 Stealth Fighter**, il devrait être présenté sur PC.

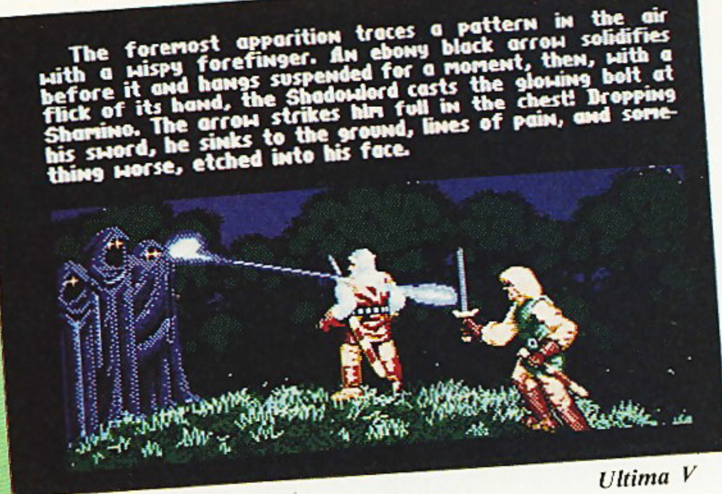
• Tom Clancy est très connu pour ses ouvrages, fort bien documentés, sur la guerre sous-marine. N'y avait-il de meilleur interlocuteur pour lui que MicroProse, afin de faire adapter sur micro son best-seller **Red Storm Rising** ? Un jeu qu'il sera vraisemblablement indispensable de posséder si l'on a aimé Silent Service ; sortie initiale sur C64.

Origin, distribué par **MicroProse** travaille d'arrache-pied sur Ultima V, versions ST et Amiga. En attendant, nous vous suggérons de lire le test effectué sur PC, dans nos prochains numéros.

Cosmi n'est pas une marque très connue en France. C'est aussi MicroProse qui distribue ses produits. En fait, ils ciblent un marché assez particulier. Avec **The President is missing**, le joueur est invité à retrouver les otages, dont le président des Etats-Unis, capturés lors d'une attaque de terroristes. Un jeu sorti sur PC et C64.

Inside Trader deviendra le "logiciel de chevet" de ceux qui aiment bien jouer et prendre des risques avec la Bourse.

Enfin, **Suncom**, marque représentée également par MicroProse, en France, complète sa gamme de joysticks avec un nouveau modèle, le TAC 50 et par une série de joysticks analogiques "State Of The Art".
On nous annonce également une palette graphique pour IBM, proposée à un prix compétitif inférieur à 1 000 F.



Ultima V

INFOGRAMES

Les tuniques bleues attaquent ! Du genre stratégie-arcade, le jeu va nous transporter aux Etats-Unis, en pleine guerre de Sécession. Pourtant elle a cessé, ça c'est sûr ! Un seul mot d'ordre : "Chargez !". Enfin, on chargera notre logiciel dans notre bécane dès qu'on l'aura reçu. Sortie prévue sur ST, PC, Amiga puis Thomson et Amstrad.

Les Tuniques bleues

TITUS

Novembre 86, avec "Erebus", Titus est le premier éditeur français à sortir un jeu sur Atari ST. En novembre 87, Crazy Cars est le premier jeu français sur Amiga. Et cette année ? C'est prévu ! Crazy Cars sera, en octobre, le premier jeu français sur Macintosh 2. Qu'on se le dise !

FIRE AND FORGET sort sur Amstrad CPC. Notre avis, prochainement, dans la rubrique "Adaptations". En attendant, voici à quoi il ressemble... En version ST, le jeu est entré au Gallup Chart, hit anglais et devrait progresser. Et ce n'est pas tout : on attend **"Off Shore Warrior"** sur Amiga, ST et CPC. Une sortie toutes les semaines ! C'est beau non ?

Fire and Forget (CPC)

Off Shore (Amiga)

COKTEL VISION

Coktel Vision nous prépare une rentrée très diversifiée avec tout d'abord deux logiciels : **"Peter Pan"** s'adresse aux plus jeunes. Peter Pan ayant perdu son ombre, aidez-le à la retrouver à travers plusieurs tableaux où il vous faudra retrouver des sirènes ou encore échapper au pirate. Un logiciel amusant avec en plus une voix digitalisée qui vous guidera au cours du jeu. **"Freedom"** (ou les guerriers de l'ombre), est le deuxième jeu produit par Coktel Vision. Il se déroule dans une plantation de canne à sucre au XVIIIème siècle dont vous devez vous évader. Pour cela, alliez-vous aux vôtres, vous ne disposez que d'une seule nuit. Des luttes au coutelas seront inévitables. Un jeu de stratégie sous forme de jeu de rôle, ponctué de phases de combats. Attendons la version testée prochainement dans Arcades pour voir si ce logiciel se classe parmi les meilleurs.

Coktel Vision sort une gamme familiale sous le nom "CQFD", ceci pour la rentrée. Cette gamme comporte pour l'instant trois logiciels : **"Code Facile"** qui se compose de questions sur le code de la route. Le second s'appelle **"Nestor"**, ce logiciel vous permettra de faire la gestion de votre budget familial et avec le troisième **"Atlas France"**, vous pourrez parcourir la France ; un logiciel très bien réalisé pour apprendre ou redécouvrir les régions de France ; très prochainement testé.



Freedom

Atlas France



ELECTRONIC ARTS

Les principaux titres distribués par cet éditeur sont désormais disponibles sur **Apple II, II GS et Mac**. De plus, les logiciels sur **PC** existent maintenant en version **3"1/2**. Les nouveaux packagings offrent les deux formats. Fin juin, Electronics Arts signait un accord avec **Interplay**, spécialisé dans le développement de jeux de rôle, connaissez-vous "The Bard's Tale". Par cet accord, Electronic Arts obtient l'exclusivité de la distribution de ces produits sur l'Europe.
Quant aux possesseurs de PC ou autres compatibles, ils seront heureux d'apprendre que **Apollo 18** est converti sur cette machine. S'ils ont une carte EGA, le résultat ne les décevra pas.

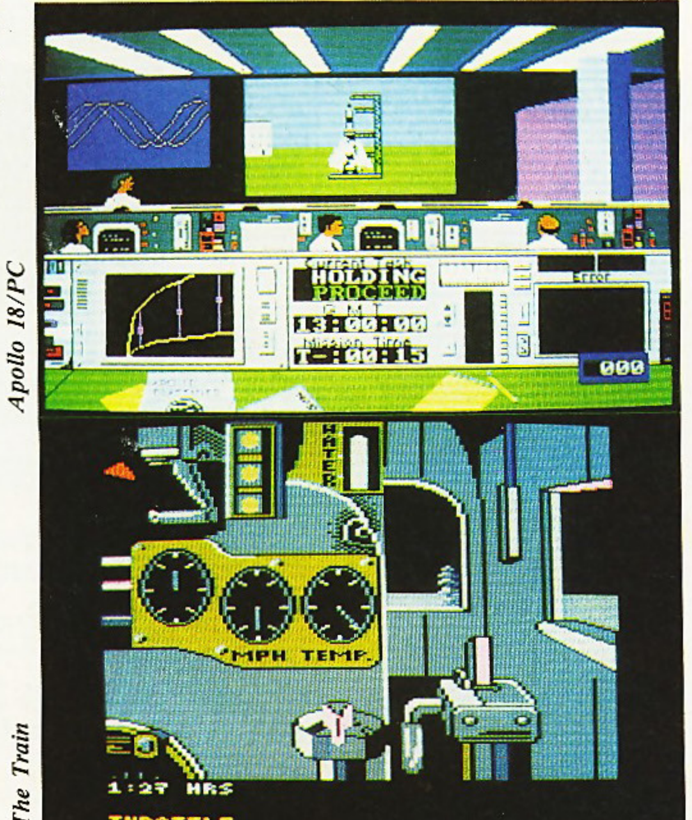
Il entre en gare. Qui ça ? **The Train**, le titre **d'Accolade** dont nous vous parlions dans notre précédent numéro. Préparez vos CPC et, en attendant, jetez un œil sur la photo qu'on vous présente ici enfin, peut-être, si les maquettistes ne me font pas une blague !

Empire est un wargame interplanétaire. **Interstel** offre au joueur une vaste étendue à explorer. Deux ou trois forces antagonistes peuvent être mises en jeu. Laurent, qui l'a testé pour nous, (et pour vous !), l'a trouvé très intéressant. On a eu du mal à lui arracher le programme pour le récupérer... pour notre Amiga.

Avec **Jordan Vs Bird : One on One**, (encore un titre à rallonge !), on va pouvoir jouer au basket sans quitter son fauteuil. C'est pas le meilleur moyen pour perdre des kilos mais c'est amusant. Une simulation sportive, paraît-il, très réaliste. C'est prévu sur PC d'abord, sur C64 ensuite.



Aventure PC



Apollo 18/PC

The Train

MICROIDS

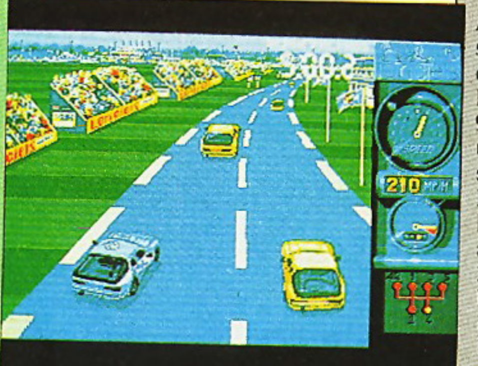
Ils sont toujours pleins de projets, ces gens là. Et des idées qui sortent un peu de l'ordinaire. Tiens le jeu d'aventure sur PC, qui est en fin de développement (fallait lire Arcades n° 11, na !) a un analyseur syntaxique moins con que la moyenne parce qu'il admet, en général, plusieurs synonymes pour chaque mot. Fini la galère !

Pour les fanas d'échecs, et surtout pour les clubs, un utilitaire sans équivalent à ce prix : **Chess Worker**. Il permet de visualiser un grand nombre d'ouvertures, de coups possibles, d'enregistrer différentes parties, de cerner les faiblesses de votre adversaire... et les vôtres... Ecrit par un passionné d'échecs. C'est sur PC. Après "Quad", voici "Double Quad". Non, ce n'est pas son titre, mais ils me l'ont pas dit. Dans ce jeu d'arcade-simulation, deux quads s'affrontent dans un rallye. Avec une reprise de certaines routines de "Super Ski", on a vu ce que ça donne pour la vitesse et la gestion des bosses, et des paysages très chouettes, sept lieux différents, le jeu est très prometteur. Prévu pour fin septembre sur ST et Amiga.



LORICIELS

Avant d'arriver sur votre CPC, l'espionne **Mata Hari** met ses derniers vêtements. Faites un tour du côté de la rubrique "Avant Premières" pour voir.
Pendant ce temps, je vais en profiter pour vous parler de **944 Turbo Cup**. Après un démarrage turbo, cette simulation de course en Porsche 944 (la même que celle sponsorisée par Loriciels et pilotée de main de maître par René Medge) arrive à sa phase finale. Malgré tout le temps que Medge passe à conseiller les concepteurs du jeu, il parvient à progresser au classement général de la Turbo Cup : il est 3ème...
Paraît qu'il y aura une surprise sympa pour ceux qui achèteront le logiciel. Les moteurs ronflent déjà sur Amiga, C 64, PC, CPC et ST. Attendez, démarrez pas encore, regardez la photo (version ST).
La compétition se déroulera sur quatre circuits : Magny-Cours, Paul Ricard, Nogarro, Dijon-Prenois. Le classement lors des essais déterminera la position sur la grille de départ. Comme dans la réalité !



944 Turbo Cup (ST)



Verminator

Corruption

BRITISH TELECOM

La marque regroupe les jeux sous trois labels : Firebird, Rainbird et Silverbird. Très prolifique en jeux de qualité, la rentrée est marquée chez eux par la sortie, (fallait l'faire !), de plusieurs titres très attendus.

Corruption sur Atari ST. Nous l'avons testé et vous le présenterons sous peu. Graphiquement très belle, cette aventure signée Rainbird, Magnetic Scroll's, mélange images, textes et systèmes de menus déroulants. Elle place le joueur dans le monde... corrompu de la haute finance. Ça se passe en Angleterre, bien sûr !

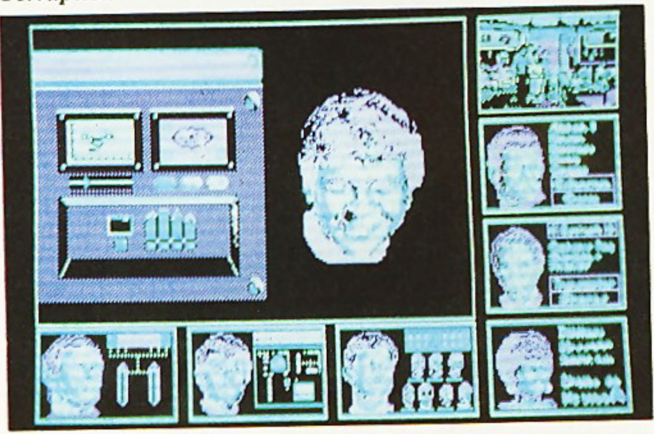
Pour les fanas de SF et d'exploration spatiale, **Whirligig** devrait représenter un évènement. Un nombre impressionnant de lieux à explorer, des tracés en 3D superbes. J'vous fais un lot pour le tout si vous avez un Atari ST.

Rainbird apporte la touche finale à **Verminator**. La version ST est prête. Une histoire extraordinaire qui nous met en contact avec des créatures aussi étranges que désagréables. Des graphismes hauts en couleur et des effets sonores, paraît-il, superbes.

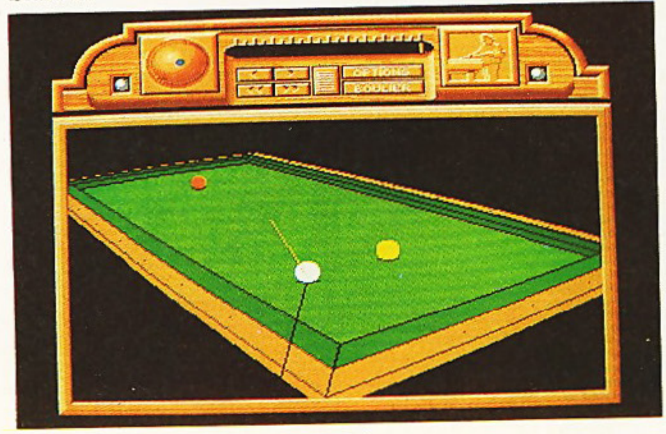
Quant aux amateurs de PC, l'ordinateur, pas le parti !, ils vont pouvoir découvrir **Startrek** avant la fin octobre, sur leur bécane. Evidemment, les graphismes en ont pris un coup mais l'intérêt et la longévité du jeu devraient rester.

EXXOS

"L'Arche du Captain Blood" navigue toujours. En septembre, le jeu sera désormais disponible sur neuf machines : Atari ST, Amstrad CPC, Commodore C64, PC, Spectrum, Amiga, Thomson, Apple 2 GS, Macintosh. Vous avez sûrement l'une d'elles ! Autre bonne nouvelle, le célèbre **Macadam Bumper** (pour ceux qui ne sauraient pas, c'est un flipper) sort sur Amiga. Secouez-moi, secouez-moi mais gare au ... Zut ! M'ont censuré ! Paraît qu'c'est le nom d'une revue concurrente... Autres adaptations attendues, **Spidertronic** sur Amiga et **Warlock's Quest** sur Amiga et C64.
Toujours sur **Amiga**, on nous annonce la sortie d'un jeu dont on ne connait pas encore le titre. Pourtant il existe déjà puisque voilà une photo d'écran... C'est une simulation de billard où tous les coups sont permis. Ben oui, puisqu'on peut régler tous les paramètres. Evitez quand même de traverser l'écran avec votre queue ! Et ça sortira aussi sur ST...



Startrek



Billard



Wirligig

Ubi Soft

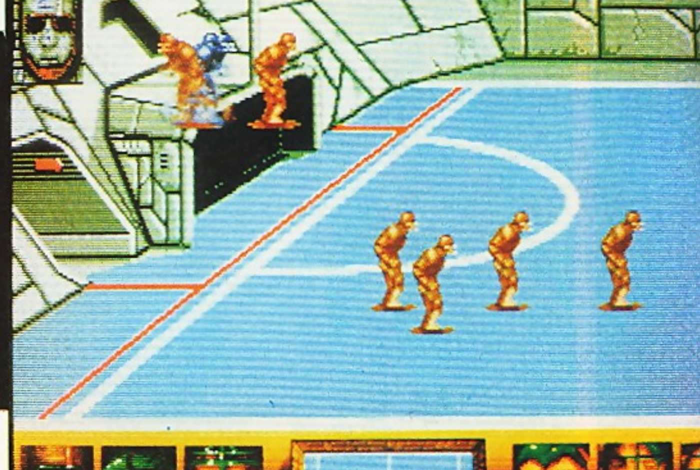
Aux fans de SSI, ce message : les softs sont en cours de traduction en français. La stratégie n'a plus de barrière linguistique. Pour commencer, Wargame Construction Set, Stellar Crusade, Star Command, Colonial Conquest, Sons of Liberty sont livrés avec boîtier, manuel et cartes d'instructions en français. Stellar Crusade et Star Command seront testés très prochainement dans votre hebdo favori. Ubi Soft créé également un club des fans SSI : catalogue gratuit, tirage au sort mensuel permettant de gagner des jeux, tee-shirts, etc. Pour adhérer, remplir la fiche jointe à chaque logiciel SSI.

• **Skate Ball**, c'est le nom du nouveau sport à la mode. A la fois foot et hockey, il se joue sur une patinoire encombrée d'obstacles. Quatre buts à marquer contre l'adversaire (ordinateur ou autre joueur) vous permettront d'atteindre le niveau suivant. Et on recommence ! (Photo ST).

• **Puffy's Saga**, les lecteurs d'Arcades connaissent depuis le numéro 9. C'est un très beau jeu d'arcade, en 120 tableaux, qui allie des graphismes marrants, des animations nombreuses et des bruitages digitalisés. Un jeu sympa, quoi ! (Photo ST).

• Que pourrait-il arriver dans le futur ? C'est la question que se posent un grand nombre de savants. En ce 21ème siècle, une organisation quasi secrète, la **B.A.T.** arrive à maintenir un équilibre souvent menacé entre les différents pouvoirs (économiques et politiques). Les membres de cet organisme nous ressemblent et pourtant... ils sont différents. Ils ont subi des modifications biologiques. Vous incarnez l'un d'eux et la mission qui vous sera confiée est de la plus grande importance. (Photo ST).


Typhoon (C64)


Skate Ball



1943 (ST)



Army Moves (Amiga)



B.A.T.

Operation Wolf (CPC)

RESCUE THE HOSTAGES !

IMAGINE

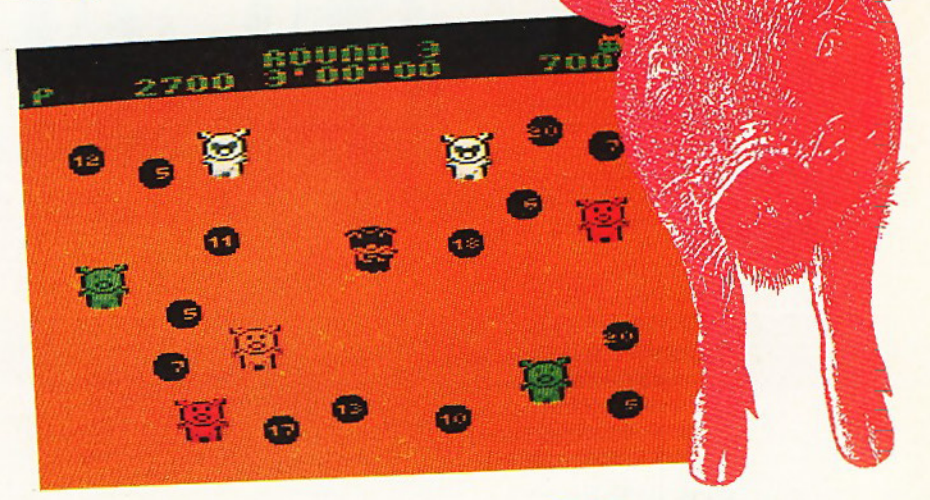
Ils nous ont offert ces derniers jours, une bonne conversion de **Salamander**, le coin-op de Konami sur C64. J'ai vu, en avant-première, la conversion de **Army Moves** sur ST et la voici qui arrive sur Amiga. A l'attaque ! Un test très prochainement dans Arcades.

Lors de notre visite chez Ocean France, (la "Sarcelles Connection"), nous avions vu des images de la conversion attendue d' **Operation Wolf** sur ST. Les anglais, eux, bossent sur la version 8 bits. Voici le résultat sur CPC.

Les envahisseurs veulent dominer la terre. A bord d'un F14, vous devez les en empêcher. C'est le scénario de **Typhoon**, un coin-op de Konami, vous le connaissez, vous, celui-là ? D'après les premières diapos, c'est un mélange d'After Burner, (vue arrière du chasseur) et de Flying Shark, (vue par-dessus). Un shoot'em up attendu... sur C64.

Les possesseurs d'Amiga vont pouvoir partir en guerre : **Platoon** est annoncé et sera probablement disponible quand vous lirez ces lignes.
Et la semaine prochaine, on vous en apprendra bien d'autres sur les sorties imminentes des jeux Ocean/Imagine.

PSYCHO PIGS



(US Gold/Amstrad CPC)

Des cochons. De toutes les couleurs. On n'avait pas encore vu ça sur micro. Et qu'est-ce qu'ils peuvent faire, ces cochons ? La guerre, tout simplement. Vais-je disserter en vous disant que la guerre, c'est une affaire d'hommes, or comme les hommes sont tous des cochons, on a bien des cochons qui font la guerre... CQFD ! Bon, assez déliré ! Un gentil cochon rose, c'est vous, se retrouve face à des cochons méchants. Y'en a bien une douzaine... Et le p'tit cochon rose doit dégommer, à la bombe (pas de peinture non, celle qui explose) ses frères ennemis. Ça donne un jeu marrant (qui dérive d'une machine d'arcade) mais sera-t-il passionnant bien longtemps ? On vous testera cette charcuterie sauce Maggie dès que la version définitive aura atteint nos côtes.

MATA HARI

(Loriciels/Amstrad CPC)

Mata Hari (la fille de l'aube) : que de mystères subsistent encore derrière le visage de celle qui se faisait passer pour une danseuse hindoue et qui fut fusillée comme espionne à l'automne 1917. Elle semble avoir inspiré les programmeurs de Loriciels. Pas pour faire un jeu d'aventures, comme on aurait pu le croire, mais pour servir de base à une arcade-aventure qui sent un peu le Billy la Banlieue. Pas étonnant, puisque le programmeur est le même. La belle espionne devra sillonner divers lieux où les ennemis ne manqueront pas. Lors des combats, il ne lui sera fait aucun cadeau. A elle de savoir se défendre. Et souvent, la meilleure défense, c'est l'attaque. Un petit jeu, qui ne fera sans doute pas partie des grands hits de Loriciels (on devient difficile !), mais qui pourrait être distrayant. Attendons la version complète pour juger car, sur notre pré-version, il manquait encore quelques atouts tels que le décompte des points.

1943

(Go !/Amstrad CPC)

Après 1942, il y a 1943. Je sais, vous n'étiez pas nés. Moi non plus d'ailleurs, mais vous en avez rien à cirer ! En plein cœur de la bataille de Midway, aux commandes d'un bombardier US, vous partez à la chasse aux japonais. Et les japonais, ils ont des avions (des Zero pilotés par des z'héros) et des porte-avions. Ça va être le jeu de massacre. Concentré sur le manche et sur le joystick, les canons crépitent et libèrent leurs obus meurtriers (j'aurais dû être commentateur...). La progression est longue et difficile. Stop ! Pour ceux qui connaissent le jeu d'arcade de Capcom, la version micro sur CPC semblera plus facile. Et c'est vrai : même que Catherine et Olivier (ceux qui écrivent dans Amstar, eh, tare !) me l'ont dit. Même que j'ai progressé rapidement. M'enfin, j'suis pas arrivé à la fin du jeu parce que le Rédac'chef d'Arcades Hebdo m'a viré : il avait besoin de se venger vu que j'l'avais battu !





COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ∅ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ∅ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ∅ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES GREMLINS	110/165
COLLECTION KONAMI	110/180
TOP TEN COLLECTION	99/145
10 GREAT GAMES 2	110/190
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
GOLD HITS N.3	110/190
GAME SET & MATCH	129/169
MAGNIFICIENT 7	110/159
IMAGINE ARCADE HITS	110/159
ALL STAR HITS N.2	110/159
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110/169
ALBUM EPYX	110/180
HIT PACK	95/145
HIT PACK 2	95/145
HIT PACK TRIO	95/145
6 PACK VOL.2	95/145
6 PACK VOL.3	95/145
ALIEN SYNDROME	95/139
ARKANOID 2	89/145
A.T.F	95/145
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BLOOD BROTHERS	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHARLIE CHAPLIN	95/145
CONSPIRATION	145/185
CRAZY CARS	129/159
COMBAT SCHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DARK SCEPTRE	95/145
ENDURO RACER	89/139
GUNSMOKE	95/145
GABRIELLE	139/175
GUADALCANAL	95/145
GRYZOR	89/139
GAUNTLET 2	95/145
HURLEMENTS	/195
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
INTERNATIONAL KARATE +	95/145
KARNOV	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	199
LAZER TAG	95/145
LA PANTHERE ROSE	99/149
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189
LA CHOSE DE GROTEMBURG	135/175
L'ANGE DE CRISTAL	145/195
L'OEIL DE SETE	145/185
MACH 3	129/179
MATCH DAY 2	89/149
NORTHSTAR	95/145
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	95/145
OUT RUN	89/145
PIRATES	/179
PREDATOR	89/145
PLATOON	89/145
PROFESSION DETECTIVE	/225
QIN	/245
ROAD BLASTERS	89/139
RAMPAGE	95/145
ROLLING THUNDER	95/145
RYGAR	89/139
ROAD RUNNER	89/139
SPACE RACER	145/195
SPY VS SPY TRILOGY	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
STAR WARS	95/145
SUPER SPRINT	89/145
SILENT SERVICE	95/145
STARGLIDER	145/195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145/195
TARGET RENEGADE	89/145
TETRIS	95/145
THUNDERCATS	89/139
TRANTOR	89/139
VIXEN	99/139
VENOM STRIKE BACK	95/145
WONDERBOY	89/139

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
COLLECTION KONAMI	110/189
ARCADE ACTION	110/180
LES GEANTS D'ARCADE	110/190
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
LES TRESORS D'US GOLD	115/179
MAGNIFICIENT 7	110/169
ALBUM EPYX	99/149
HIT PACK	89/139
HIT PACK 2	89/139
HIT PACK TRIO	89/139
6 PACK VOL. 2	89/139
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
ARKANOID 2	95/145
A.T.F.	89/139
APOLLO 18	95/145
AIRBONE RANGER	145/195
BEYOND THE ICE PALACE	95/145
BIVOUAC	189/189
BARD'S TALES	/195
BARD'S TALE 2	/245
BASKET MASTER	89/145
BUGGY BOY	95/145
BUBBLE BOBBLE	95/145
CORPORATION	95/145
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
COMBAT SHOOL	89/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DEFENDER OF THE CROWN	130/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GUTZ	89/139
G.B. AIR RALLY	95/145
GRYZOR	95/145
GETTYSBURG	/390
GUADALCANAL	95/145
GUNSHIP	139/189
GAUNTLET 2	95/145
HERCULES	95/145
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145
IMPACT	120/169
ICE HOCKEY	110/169
JINKS	95/145
KARNOV	95/145
KNIGHT GAMES 2	95/145
LORD OF CONQUEST	99/169
LAST NINJA	99/145
MINI PUT	120/169
MATCH DAY 2	95/145
OUT RUN	95/145
PANDORA	95/145
PAC LAND	95/145
PREDATOR	95/145
POWER AT SEA	99/169
PLATOON	89/145
PROJECT STEATH FIGHTER	145/195
PROHIBITION	175/175
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
ROADWARS	/160
ROLLING THUNDER	95/145
RASTAN SAGA	95/145
SUPER HANG ON	95/145
SAMURAI WARRIOR	95/145
SKATE OR DIE	99/159
SPY VS SPY TRILOGY	95/169
SKYFOX 2	99/149
SUPER STAR SOCCER	95/180
STAR WARS	95/145
SIDE ARMS	89/145
SUPER SPRINT	85/135
SILENT SERVICE	120/149
TARGET RENEGADE	95/145
THE TRAIN	99/149
TETRIS	95/145
TEST DRIVE	99/149
THE HUNT FOR RED OCTOBER	169/219
WORLD TOUR GOLF	120/190
WARGAME CONSTRUCTION SET	/240
WORLD CLASS LEARDERBOARD	95/145

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
LES GEANTS D'ARCADE	120
TOP 10 COLLECTION	120
LES TRESORS DE U.S. GOLD	110
GAME, SET & MATCH	129
MAGNIFICIENT 7	110
NOW GAMES 5	130
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK TRIO	95
6 PACK VOL.2	95
6 PACK VOL.3	95
ACTION FORCE 2	95
ARKANOID 2	95
A.T.F.	95
BLOOD BROTHERS	95
BASKET MASTER	95
CRAZY CARS	140
CHAMPIONSHIP SPRINT	95
CALIFORNIA GAMES	95
COMBAT SHOOL	89
EARTHLIGHT	11
F 15 STRIKE EAGLE	120
G.B. AIR RALLY	120
GAUNTLET 2	95
GRYZOR	89
GUNSHIP	120
HERCULES	95
HIGH FRONTIER	95
IKARI WARRIOR	95
KARNOV	95
LAZER TAG	95
MATCH DAY 2	89
NIGELL MANSELL	95
OUT RUN	95
PREDATOR	95
P.H.M. PEGASUS	95
PLATOON	89
ROADWAR	95
ROLLING THUNDER	89
RAMPAGE	95
RASTAN SAGA	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
SUPER HANG ON	95
SUPER SPRINT	95
SILENT SERVICE	120
TARGET RENEGADE	95
TRANTOR	95

ATARI XL/XE

	C/D
ACE OF ACES	99/149
ARKANOID	95/145
BASIL DETECTIVE	110/160
COLONIAL CONQUEST	/390
CRUSADE IN EUROPE	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DRUID	120/169
GAUNTLET	95/145
ENCOUNTER	120/169
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
GUILD OF THIEVES	/210
GREEN BERET	95/...
KAMPFGRUPE	/390
KNIGHT ORC	189/195
LEADER BOARD	95/145
MIG ALLEY ACE	120/169
MIRAX FORCE	110/169
NATO COMMANDER	120/...
PIRATES OF THE BARBARY COAST	/149
SONS OF LIBERTY	/490
SPY VS SPY 2	89/...
SPY VS SPY 3	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	95/145
TUER N'EST PAS JOUER	110/169
THE PAWN	/199
TOMAHAWK	110/169
WARGAME CONSTRUCTION SET	/290
WINTER OLYMPIADE 88	120/...

PC 1512 & COMPATIBLES

ALBUM EPYX	195
ACE 2	195
ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ANCIENT ART OF WAR	290
ANCIENT ART OF WAR AT SEA	290
B24	490
BED LAM	225
BOULDERDASH 2	145
CHARLIE CHAPLIN	225
CALIFORNIA GAMES	195
CRAZY CARS	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CRUSADE IN EUROPE	290
CRASH GARRET	269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
COMMANDO	390
CHESSMASTER 2000	190
DECISION IN THE DESERT	290
DRILLER	210
DIG DUG	190
DEFENDER OF THE CROWN	245
DESTROYER	215
FLIGHT SIMULATOR	450
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. I'UNITE	250
SCENERY JAPAN	250
SCENERY SAN FRANCISCO	250
GOLD HITS	195
GAUNTLET	245
GRYZOR	185
GETTYSBURG	390
GUNSHIP	295
IMPOSSIBLE MISSION 2	245
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	290
IMPACT	179
INFILTRATOR 2	345
JEANNE D'ARC	285
JINXTER	245
JET	490
KARATEKA	290
KAMPFGUPPE	350
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	295
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
LOCK ON	290
LA MARQUE JAUNE	245
LE MAITRE DES AMES	215
MANHATTAN DEALERS	265
MINI PUT	245
MACH 3	215
MICRO SCRABBLE	290
MECH BRIGADE	290
P.H.M. PEGASUS	225
PIRATES	225
PC 1512 HITS	225
PSI 5	290
POLICE QUEST	245
PROHIBITION	220
PHANTASIE 3	290
QIN	269
RAMPAGE	290
RAD WARRIOR	245
STARQUAKE	195
SPACE RACER	185
STRIP POKER 2	169
STRIKE FORCE HARRIER	290
SUPER SKI	275
SUBBATTLE	245
SPACE QUEST 2	350
SHANGAI	245
S.D.I.	275
STARGLIDER	195
SILENT SERVICE	225
TETRIS	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 3	225
ULTIMA 4	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	285
WINTER OLYMPIADE 88	195
WIZBALL	185
3 D HELICOPTER	190

ATARI 520/1040 STF

ALBUM EPYX	239
ALIEN SYNDROME	185
ARKANOID 2	195
ARKANOID	120
BEYOND THE ICE PALACE	185
BUGGY BOY	195
BUBBLE BOBBLE	175
BARD'S TALES	225
BARBARIAN (PSYNOSIS)	195
BARBARIAN (PALACE SOFT)	140
CHARLIE CHAPLIN	195
CAPTAIN AMERICA	195
CARRIER COMMAND	220
CHESS (PSION)	295
CHESSMASTER 2000	225
CRAZY CARS	225
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	269
EXPLORA	345
ENDURO RACER	145
FOUNDATIONS WASTE	290
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLDRUNNER 2	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
IKARI WARRIOR	195
IMPOSSIBLE MISSION 2	185
INTERNATIONAL SOCCER	185
JEANNE D'ARC	280
KILLDOZERS	195
KING QUEST TRIPLE (1,2 et 3)	290
LES GEANTS DE L'ARCADE	245
LES CLASSIQUES	245
LEGEND OF SWORD	245
LORD OF CONQUEST	225
LES MAITRES DE L'UNIVERS	195
LEATHERNECK	225
LA PANTHERE ROSE	225
L'ANGE DE CRISTAL	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	225
LEADER BOARD	175
MANHATTAN DEALER	225
MACH 3	195
MARBLE MADNESS	195
MANOIR DE MORTVILLE	175
OBLITERATOR	225
OUT RUN	195
PANDORA	195
POWER STRUGGLE	190
PREDATOR	225
POLICE QUEST	225
QIN	235
ROAD BLASTER	245
ROADWARS	195
RETURN TO GENESIS	195
ROLLING THUNDER	195
RAMPAGE	140
ST ADVENTURE CREATOR	490
STARQUAKE	185
SPITFIRE 40	185
SUPER SKI	225
SPACE HARRIER	195
SECONDS OUT	185
STRIP POKER 2	195
SUPER SPRINT	140
STAR WARS	175
STAR TREK	175
TARGET RENEGADE	225
TOP GUN	119
TRANTOR	195
TEST DRIVE	295
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERRORPODS	195
U.M.S.	225
ULTIMA 4 FRANÇAIS	295
VERMINATOR	225
VIXEN	225
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE	295
VOYAGER 10	285
WHERE TIME STOOD STILL	195
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	185

NUT



1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

AARGH	245
ANNALES DE ROME	285
ARKANOID	245
ART OF CHESS	249
BADCAT	225
BOBBLE BUBBLE	245
BARBARIANS	195
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	290
CHESSMASTER 2000	195
CAPONE	285
CRACK	290
CALIFORNIA GAMES	290
CRAZY CARS	245
DESTROYER	225
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMPIRE	490
EXPLORA	350
FLIGHT PATH 737	120
FERRARI FORMULA ONE	260
FORMULA ONE GD PRIX	190
FLIGHT SIMULATOR 2	335
G.B. AIR RALLY	195
GARRISON	245
GRID START	99
HOLLYWOOD POKER	120
INDOOR SPORT	195
JINKS	225
JEANNE D'ARC	345
JET	450
JUMPJET	169
KARTING GRAND PRIX	145
KING OF CHICAGO	290
KING QUEST TRIPLE PACK	290
LEATHERNECK	225
L'ARCHE DU CPT BLOOD	340
LA PANTHERE ROSE	195
LEADER BOARD	215
MANHATTAN DEALERS	245
MACH 3	220
MARBLE MADNESS	195
NORTHSTAR	195
OBLITERATOR	245
PINBALL WIZARD	195
POWER STRUGGLE	245
PERSECUTOR	195
PORT OF CALL	369
RETURN TO ATLANTIS	199
ROLLING THUNDER	225
ROADWARS	195
SPACE RACER	185
STRIKE FORCE HARRIER	295
STRIP POKER 2	145
SECONDS OUT	199
STAR WARS	245
SILENT SERVICE	245
THE THREE STOOGES	295
THEXDER	240
TRANTOR	195
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TERROR PODS	195
TEST DRIVE	325
VOYAGE CENTRE TERRE	339
WIZBALL	245
WINTER OLYMPIADE 88	195
XENON	195

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :	
+ OUT RUN	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	890
CONSOLE SEGA :	
+ PISTOLET PHASER	
+ MARKSMAN SHOOTING	
+ TRAP SHOOTING	
+ SAFARI HUNT	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	1199
PISTOLET PHASER +	
- MARKSMAN SHOOTING	
- TRAP SHOOTING	
- SAFARI HUNT	449
JEUX :	
AFTER BURNER	279
ALIEN SYNDROME	245
ALEX KIDD	195
ACTION FIGHTER	195
ASTRO WARRIOR / PIT POT	195
BANK PANIC	149
BLACK BELT	195
CHOPLIFTER	195
ENDURO RACER	195
F16 FIGHTER	149
FANTASIE ZONE	195
FANTASIE ZONE 2	249
GLOBAL DEFENSE	195
GREAT GOLF	195
GREAT FOOTBALL	195
GREAT BASKETBALL	195
GREAT BASEBALL	195
GREAT VOLLEYBALL	195
GANGSTER TOWN	195
GHOST HOUSE	149
KUNG FU KID	195
MISSILE DEFENSE 3D	195
MY HERO	149
OUT RUN	230
PRO WRESLING	195
QUARTET	195
RESCUE & MISSION	195
ROCKY	249
SPY VS SPY	149
SECRET COMMAND	195
SUPER TENNIS	149
SPACE HARRIER	249
SHOOTING GALLERY	195
TEDDY BOY	149
TRANSBOT	149
THE NINJA	195
WORLD SOCCER	195
WORLD GRAND PRIX	195
WONDERBOY	195
ZAXXON 3D	245
ZILLION 2	195
ZILLION	195
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	160

APPLE

B 24	260
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	250
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
BATTLE CRUISER	590
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
COMMANDO	350
CHESSMASTER 2000	250
DIG DUG	190
DEATH SWORD	245
DONDRA	290
DAMBUSTER	250
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
EARTH ORBIT STATION	225
GUILD OF THIEVES	199
FIGHT NIGHT	260
FLIGHT SIMULATOR 2	430
F15 STRIKE EAGLE	230
GAUNTLET	245
IKARI WARRIOR	320
INDOOR SPORT	295
INFILTRATOR 2	250
JET	430
SCENERY DISK 1 a 7 l'unité	195
SCENERY DISK N. 11	240
KING QUEST 3	390
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
LEGACY OF THE ANCIENT	225
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
PAPERBOY	290
PIRATES	350
PANZER STRIKE	295
P.H.M. PEGASUS	225
PHANTASIE 1	390
PHANTASIE 2	390
PHANTASIE 3	290
RING OF ZILFIN	250
RAD WARRIOR	245
SUPER BOULDERDASH	190
SPACE QUEST 2	290
SONS OF LIBERTY	345
SHARD OF SPRING	250
SPINDIZZY	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	169
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	245
SILENT SERVICE	285
SUMMER GAMES	195
SUMMER GAMES 2	195
TOMAHAWK	290
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 3	360
ULTIMA 5	590
WARSHIP	390
WINTER GAMES	250
WINTER GAMES	195
WIZARD CROWN	290

APPLE 2 GS

BARD'S TALES	420
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
LEGACY OF THE ANCIENT	390
MARBLE MADNESS	290
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	450
SHANGAI	450
THEXDER	290
WORLD TOUR GOLF	390

MACINTOSH

AMAZON	450
ANCIENT ART OF WAR	350
BALANCE OF POWER	290
COMPUTER AMBUSH	590
CHESSMASTER 2000	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DEJA VU	290
FLIGHT SIMULATOR	540
SCENERY DISK N.7	250
SCENERY DISK N. 11	250
GUILD OF THIEVES	260
KING OF CHICAGO	590
PATTON VS ROMMEL	395
SHADOW GATE	540
SHANGAI	350
SKYFOX	250
UNINVITED	450

JOYSTICKS

QUICKSOT 2	69
QUICKSOT 2 TURBO	129
SPEEDKING KONIX	105
SWITCH JOY	89
PROFESSIONAL	119
PRO 5000	125

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES VIERGES
DE GRANDE MARQUE

ATARI ST / AMIGA /... :	
10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	120
BOITE RANGEMENT 50 DISQ	99
BOITE RANGEMENT 150 DISQ	150
APPLE / C64 / ATARI XL :	
10 DISQ. 5''1/4 NEUTRES	39
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF/DD	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ.	99

MATERIEL

MATERIEL ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1425	5490
520 STF + COULEUR 8801	5490
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	7490
1040 STF + COULEUR SC1425	7490
MEGA ST :	
MEGA ST2 + MONOCHROME H.R.	9450 HT
MEGA ST2 + COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME H.R.	12450 HT
MEGA ST4 + COULEUR	13750 HT
MEGA ST2 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM 804	19950 HT
MEGA ST4 + MONOCHROME + IMPRIMANTE LASER SLM804	22950 HT
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
SF 314 DOUBLE FACE 1 MEGA	1990
SH 205 DISQUE DUR 20 MEGA	4490
CUMANA 3''5 DF 1 MEGA	1650
CUMANA 5''1/4-1 MEGA	2190
MONITEURS ATARI :	
MONOCHROME HR.SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR SC1224	2990
MONITEURS COULEUR PHILIPS :	
- 8801	2490
- 8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490
AMIGA 500	N.C.
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2890
STAR NB 24/10	5990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150FF. ENVOI PAR SERNAM.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

SUPER PROMOTIONS SUR LES LOGICIELS POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.

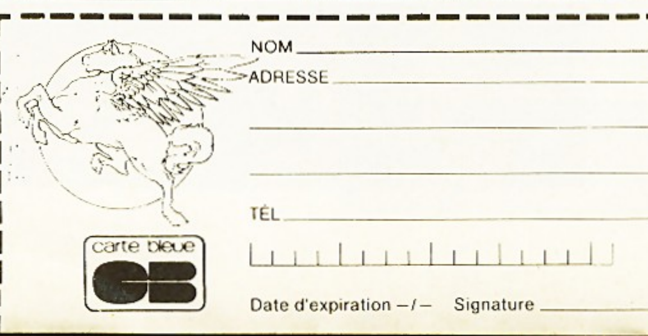
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

**13, bd Voltaire
75011 Paris**



NOM ____________
ADRESSE ____________

TÉL ____________

carte bleue CB

Date d'expiration – / –   Signature ____________

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat lettre ☐ C.B.
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt).
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

ADAPTATIONS

• **Rampage**, un jeu où l'on casse tout. Activision l'avait sorti d'abord sur C64 (Arcades n° 6). Le voici sur **PC**. Hélas, il n'était déjà pas génial mais là, il faut l'éviter à tout prix. C'est lent, lent... Le temps de tuer un âne corse (pas Olivier Saoletti, le brillant Rédac'chef de CPC) à coups de figues molles. Beurk !

• **PHM Pegasus** : aux commandes d'un hydrofoil, les missions peuvent être nombreuses et variées, dans toutes les mers et océans du monde. Cette simulation faite par Electronic Arts avait été présentée dans Arcades n° 5. Voici la version **PC** : les graphismes s'accomodent assez bien des limitations de la bécane et le jeu conserve son intérêt, situé ailleurs.

• **Avec Gauntlet** sur **PC**, pas de déception à avoir. Les sprites sont petits... comme sur tout Gauntlet donc, c'est normal. Les bruitages sont un peu agaçants mais on peut les supprimer. Le logiciel reconnaît automatiquement la carte EGA, ce qui est un bon point. Pas de reproche à faire à cette adaptation qui va satisfaire les inconditionnels du genre.



Rampage



Gauntlet

PHM Pegasus

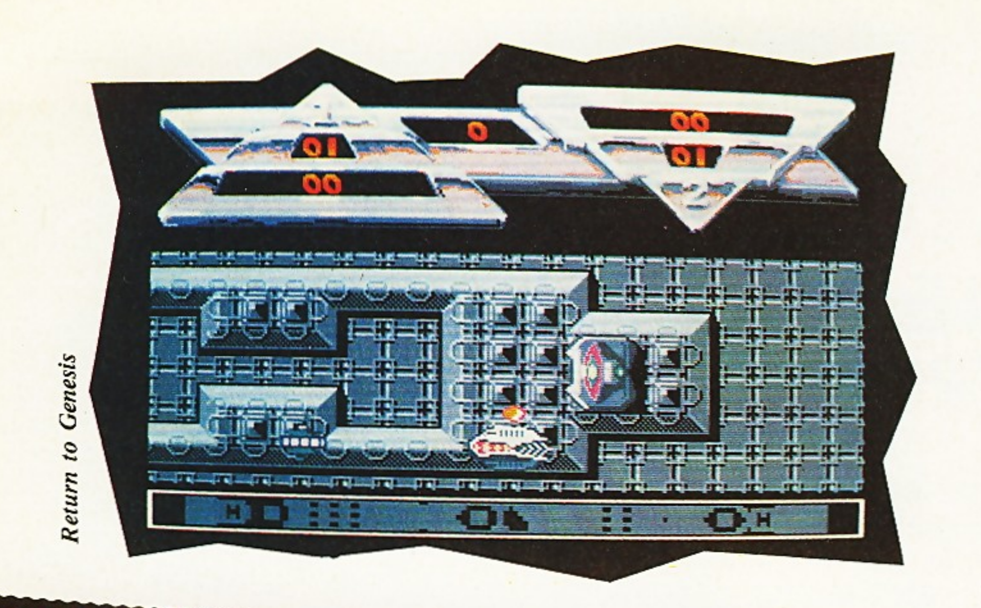
The King of Chicago

• **Présenté**, pour sa version Amiga, dans Arcades n° 10, **The Three Stooges** est disponible sur **PC et C64**. L'intérêt du jeu réside toujours autour de la curiosité du thème et de la présence de touches d'humour, par contre, il disparaît complètement en mode EGA (PC) à cause de son horrible lenteur.

• **Lors** de son arrivée sur le marché, **The King of Chicago**, produit par Cinemaware, avait déchaîné les passions. Des graphismes travaillés, un thème intéressant rendaient l'aventure plaisante à vivre. Dans Arcades n° 6, nous vous le présentions sur Amiga. La conversion sur **PC** a été assez réussie. On regrettera seulement que les concepteurs aient négligé le mode EGA, mais cela n'ôte rien à la richesse des situations proposées.

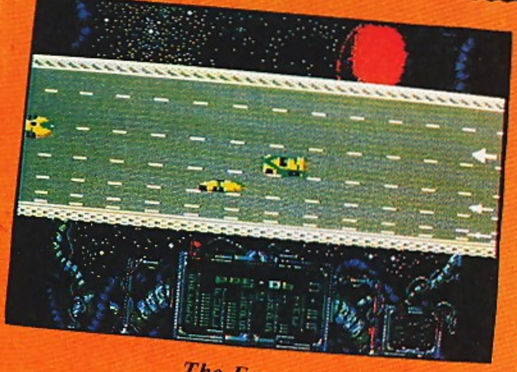


The Three Stooges


Return to Genesis

• **P**aré à plonger ? Epyx vient d'adapter un vieux titre, **Subbattle Simulator** sur Amiga. Les amateurs de simulation de guerre sous-marine pourront prendre les commandes d'un submersible de l'US Navy et partir à la chasse aux navires allemands. Traverserez-vous les 6 années de la seconde guerre mondiale sans perdre la vie ? La réalisation est correcte, sans plus, mais le jeu mêle action et stratégie. Les amateurs du genre ne regretteront pas.

• **A**vec **Return to Genesis**, Firebird signait un shoot'em up qui nous a donné beaucoup de fil à retordre en version ST (voir Arcades n° 8). En Amiga, on retrouve les mêmes atouts : excellent scrolling, graphismes froids d'un monde irréel et bruitages alliant musique, sons et voix digitalisés. Une belle réalisation mais toujours le même défaut : trop difficile ! Seuls les acharnés du joystick réussiront à progresser loin dans cette mission de sauvetage.


The Fury

Great Giana Sisters C64





CPC

• **U**ne musique géniale, un jeu sympa : c'était **Great Giana Sisters** sur Amiga (Arcades n° 10). La conversion sur **C64** a peu souffert : les animations sont bonnes, les graphismes corrects ainsi que le choix des couleurs et, la musique, digne d'un C64. Sur Amstrad **CPC**, nous avons disposé d'une preview sans musique : difficile de juger. Par contre, les graphismes restent mignons mais les animations sont un peu plus lentes. Dans l'ensemble, c'est bon...

• **Z**'avez le vertige ? Alors, **Bivouac** n'est pas fait pour vous. Simulation sportive originale (alpinisme, c'est pas courant !) l'adaptation de ce jeu présenté il y a presque un an (Arcades n° 2) est sortie pendant l'été pour **Amiga**. Pas aussi évident qu'il en a l'air, c'est peut-être là son principal défaut. Pour le reste, la réalisation est correcte. A réserver toutefois à ceux qui ne recherchent pas une action trop rapide.

• **T**he **Fury** de Martech est disponible sur **C64**. On vous le présentait dans Arcades n° 10. Les animations sont très bonnes, avec un scrolling de la piste, fluide ; les couleurs sont agréables. La musique d'intro cède la place à des bruitages, en cours de jeu. Prêt pour faire un tour sur l'anneau de vitesse ?

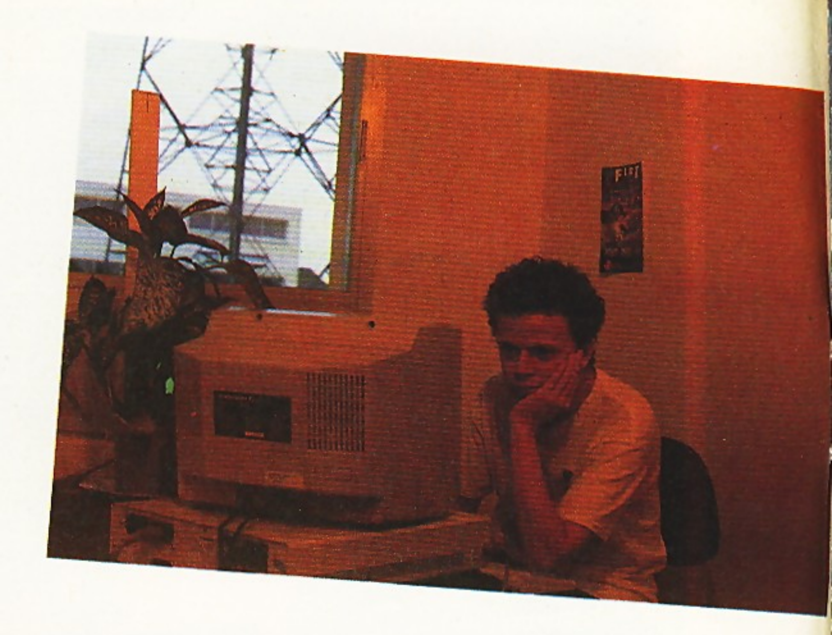


Bivouac

Subbattle Simulator

TITUS :
LA FAMILLE DE LA MICRO

Ils sont sympa, dynamiques, très pros et adorent la vitesse. Ils débordent d'imagination, travaillent tout le temps (même le week-end) et commencent à se tourner sérieusement vers l'étranger. "Ils", vous les avez peut-être reconnus, nous vous parlions d'eux il y a à peine un an, juste avant la sortie de leur produit clé : Crazy Cars (CC pour les intimes...) Bien sûr, il s'agit des deux frères Caen, Hervé et Eric, les deux "big boss" de Titus.





C'est par une superbe matinée de juillet qu'ils ont débarqué dans les frais locaux de la rédaction de votre canard préféré. Nous venions juste de leur annoncer le passage en hebdomadaire, c'est pourquoi, ils n'ont pas hésité un seul instant. Ils ont sauté à bord de leur Thunder Master équipée d'un V16 triple turbo et, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ont surgi dans mon bureau, ont allumé l'Amiga (qui ne l'était pas parce que je testais un jeu sur Spectrum...), lui ont fait avaler une disquette, ont tourné le volume à fond, m'ont tendu une chaise et m'ont dit : "Joue".

A peine remise de mes émotions (pensez donc, une telle tornade m'avait laissée béate...) j'ai eu un choc. Si, si... Les deux bougres m'avaient entraînée dans leur monde, où tout défile à la vitesse de la lumière (enfin, presque). Me voilà, joystick en main, prête à tirer sur tout ce qui bougeait, surtout les hélicos (parce que j'ai horreur du vert). Pas le temps de voir le paysage, j'étais en plein coeur de Fire and Forget et je ne pensais plus du tout que je devais interviewer les deux frères pour faire un bel article...

Hélas, mon véhicule diabolique allait exploser et je regardais, impuissante, mon score diminuer de dix mille points : quelle horreur !

Revenue sur terre, j'allais enfin tenter de percer leur secret : "Comment font-ils donc pour sortir des produits aussi fous ?"

Eh bien, la recette, elle tient en un mot : la famille.

C'est en effet, avec l'esprit de famille que se retrouvent tous les jours les 15 personnes de la société. Même si, comme dans toutes les familles, chacun possède une charge bien définie, cela n'empêche pas de se donner un p'tit coup de main de temps à autre. C'est ainsi qu'un graphiste va mettre son grain de sel dans la partition du musicien, que le commercial va proposer une nouvelle idée au scénariste, etc.

Ah ! Au fait, tant que j'y pense, Hervé m'a soufflé à l'oreille que la famille Titus était prête à s'agrandir si elle rencontrait des programmeurs géniaux, des graphistes délirants, des musiciens fous, des... enfin, vous m'avez comprise TITUS EMBAUCHE. Alors si vous vous sentez l'âme d'un petit génie de l'informatique ludique, n'hésitez pas à envoyer votre CV à Titus, 28 ter avenue de Versailles - 93220 Gagny.

Maintenant que je vous ai un peu présenté les gens de cette maison d'édition, voyons un peu les produits. Vous vous souvenez sans doute de Erebus, des deux compilations Classiques n°1 et Classiques n°2 et bien sûr de Crazy Cars.

Mais, ce que vous ignorez peut-être c'est que depuis Crazy Cars, tous les jeux ont une base commune. En effet, un scénario très travaillé a permis (et va permettre) aux nouveaux softs Titus de suivre un même fil conducteur. Les trois premiers de cette gamme, vous les connaissez (soit par les bancs d'essais, soit par la pub). Il s'agit de Crazy Cars, Fire and Forget et Off Shore Warrior.

Mais ils ne vont pas s'arrêter en si bon chemin et... tenez-vous bien... ils vont sortir un soft toutes les semaines jusqu'en février prochain. Car, il faut le savoir, Titus a pour objectif de mettre sur le marché, chaque semaine, un nouveau soft sur une machine différente. Attendez, ce n'est pas tout : Titus s'internationalise en se vendant outre-Atlantique. Alors un conseil, suivez de près ces jeunes éditeurs et vous verrez qu'ils nous promettent de bons moments. Et puis, dans un avenir beaucoup plus proche, lisez bien Arcades. Vous y trouverez deux lots pour les 10 gagnants de chaque concours. Je ne vous en dis pas plus mais conservez bien ces deux pages... Ça pourrait peut-être vous servir...

Laurence



WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



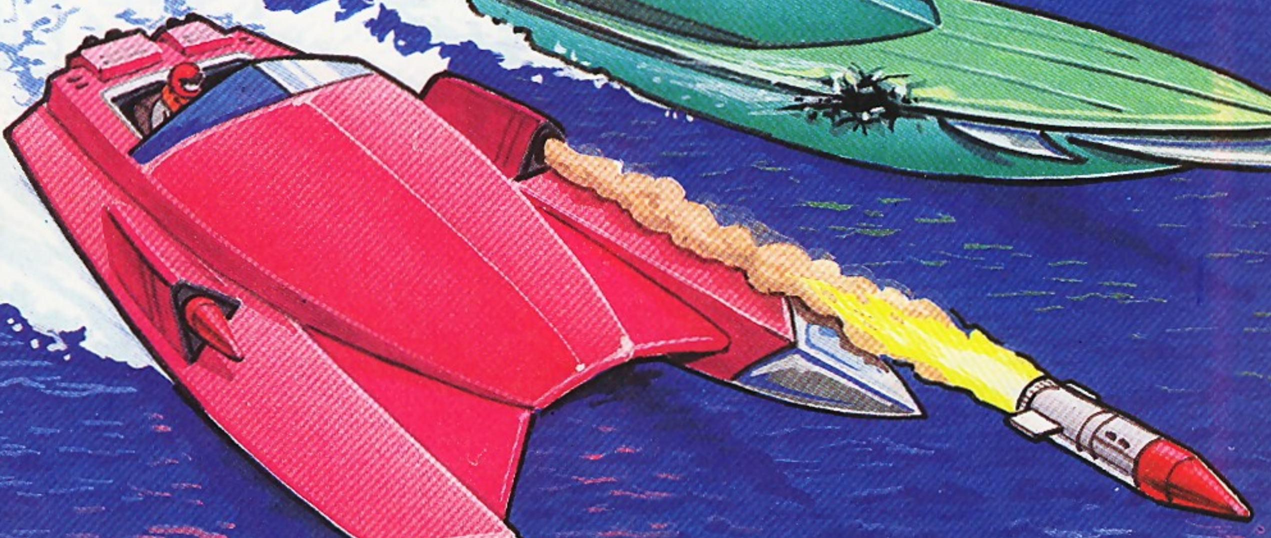
VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



**LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...**



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

Qualité Arcades



OPERATION JUPITER

Arcade
INFOGRAMES



Moi, j'ai toujours été fascinée par ces hommes du Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale (GIGN) qui au péril de leur vie, bravant tous les dangers, déciment les commandos, les terroristes pour le bienfait de leurs concitoyens ! En regardant les journaux télévisés, les films policiers, je ne contrôle plus mes élans et je me sens alors une âme de justicière. Hélas ! 3 fois hélas ! : la misogynie sévit aussi dans ce milieu : ''pas de nanas !'' ils m'ont dit. Mais parait-il, une vocation peut soulever des montagnes : en ce qui me concerne, c'est mon Atari qui m'y a aidé. Grâce à lui, j'ai pu vivre un vrai et bon polar, avec la prise d'otages dans une ambassade, le crépitement des mitraillettes, la méchante tête des terroristes. Bref, la simulation est tout à fait réussie.

Tout d'abord, suivant mes prétentions, à moi de choisir la difficulté de l'intervention : le nombre d'otages, de terroristes et leur agressivité variront alors ; ceci étant indiqué par le grade qui me sera attribué : lieutenant, capitaine ou commandant : oh ! commandant ! J'en suis toute émue !

Me voilà aussitôt mise dans le feu de l'action : la prise d'otages s'effectue sous mes yeux ; à moi de placer 3 de mes tireurs d'élite sur 3 différentes façades de l'ambassade, si possible. ''Je compte sur vous Delta, Echo et Mike'' : ''à vos ordres commandant''. Et les voilà partis dans la rue, progressant avec leurs mitraillettes en effectuant toutes sortes de parades pour éviter de se faire repérer par les projecteurs des affreux en cagoules. Passons à la deuxième étape : c'est au tour des 3 hommes de la cellule d'intervention directe. Largués par un hélico sur le toit de l'ambassade, il leur faudra briser une fenêtre (en ayant auparavant descendu des cordes en rappel) car c'est le seul moyen de pénétrer dans l'ambassade. Là, au moyen de mon joystick c'est à moi d'effectuer tous ces savants mouvements. Bric, brac ! c'est fait, voilà mon homme dans l'ambassade. Avec prudence et attention, il ''visite'' toutes les pièces, la main sur la gachette, prêt à intervenir à toute rencontre indésirable. Le plus important : ne pas tirer inopportunément afin de veiller à la vie des otages. Si tous les terroristes sont neutralisés, tous les otages sains et saufs, la victoire sera totale pour moi et mes hommes et tous les journaux nous congratuleront en retraçant notre épopée. Sinon, gare au communiqué du ministre de la défense...

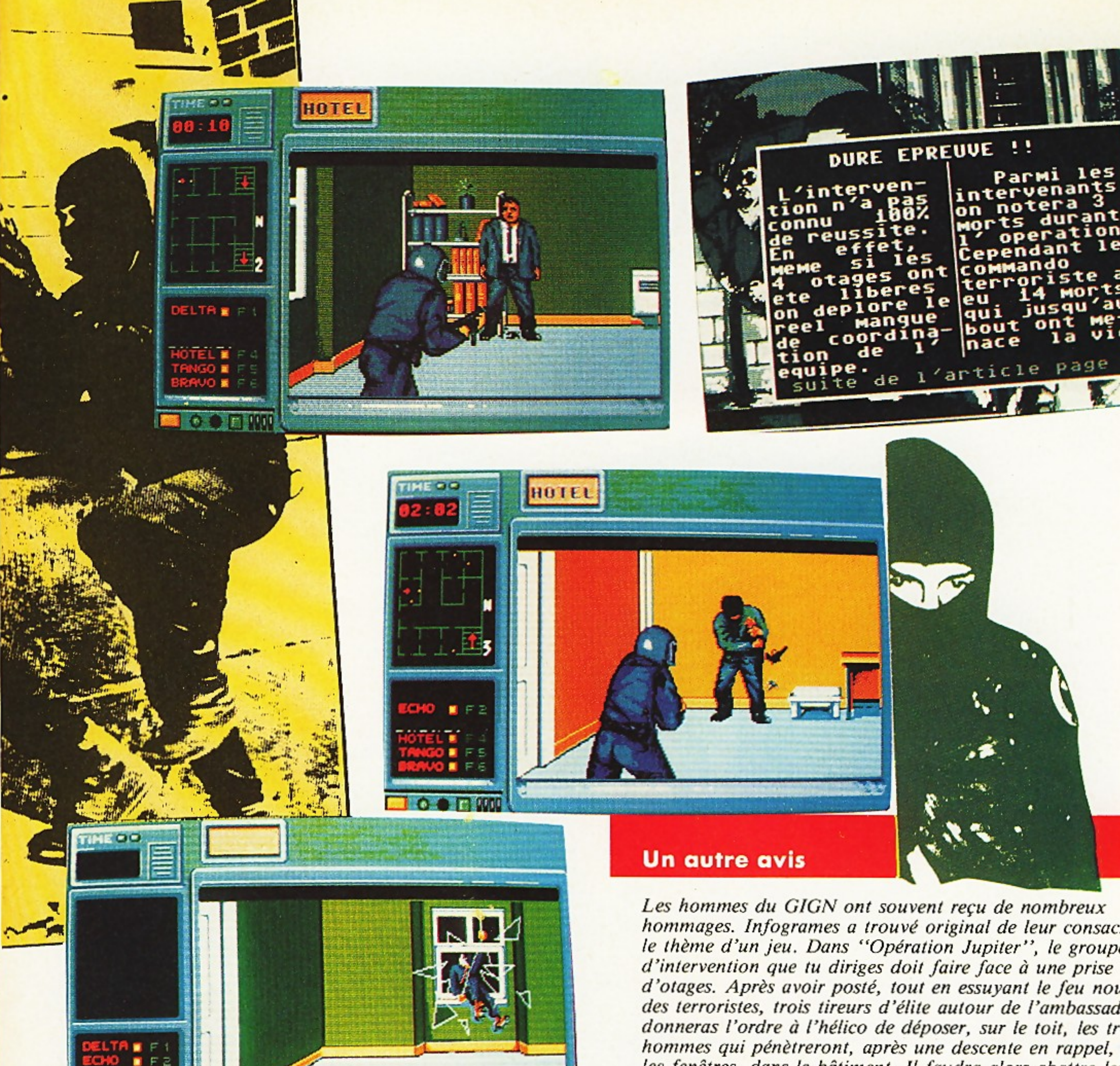
Nathalie

Testé sur ***ATARI ST***

DISPONIBLE SUR ATARI ST
BIENTOT SUR : AMIGA, THOMSON, PC, CPC.

Nos conseils

• Ne négligez pas la phase qui consiste à bien poster les 3 tireurs d'élite :ils seront d'un réel secours pour ''nettoyer'' une pièce par l'extérieur.
• Après avoir introduit le premier commando dans l'ambassade, efforcez-vous à tuer tous les terroristes, étage par étage et notez bien leurs positions sur le plan qui apparait à l'écran. Celà vous sera utile pour faire appel aux tireurs d'élite.
• Soyez prêt à tirer dès le franchissement de la fenêtre : parfois la pièce est occupée et on vous y attend !
• Ne tirez pas aveuglément sur un terroriste qui se couvre derrière un otage. Quittez la pièce puis revenez plus tard...



Fiche technique

Opération Jupiter possède 2 atouts majeurs : c'est un jeu précurseur et qui fait preuve d'un réalisme remarquable.
De plus, les graphismes sont de bonne qualité, il y a beaucoup de vivacité, tout ceci sur fond de musique énergique : musique de guerre, feu des mitraillettes, cœurs battants, cri des hommes touchés. Bref, la musique contribue au réalisme. L'intérêt est évident puisque vous êtes mis dans la peau d'un personnage, vous prenez les initiatives et pouvez même choisir les différentes situations.
On vit un vrai polar !

16/20
Opération réussie.

Un autre avis

Les hommes du GIGN ont souvent reçu de nombreux hommages. Infogrames a trouvé original de leur consacrer le thème d'un jeu. Dans "Opération Jupiter", le groupe d'intervention que tu diriges doit faire face à une prise d'otages. Après avoir posté, tout en essuyant le feu nourri des terroristes, trois tireurs d'élite autour de l'ambassade, tu donneras l'ordre à l'hélico de déposer, sur le toit, les trois hommes qui pénètreront, après une descente en rappel, par les fenêtres, dans le bâtiment. Il faudra alors abattre les terroristes et regrouper tous les otages, à l'abri, dans une même pièce. En cas d'échec, la presse n'hésitera pas à commenter avec virulence, tes malheurs.
Le thème étant posé, que penser de la réalisation ? En fait, on a un bon jeu d'arcades où il est indispensable de posséder des réflexes et un peu de stratégie. Ainsi, les tireurs d'élite pourront descendre les terroristes, à travers les fenêtres, après que le commando à l'intérieur ait signalé leurs positions...
Les graphismes et animations sont très bons. Toutes les commandes s'effectuent au joystick ou au clavier. Les illustrations sonores sont soignées. Le jeu présente un réel intérêt, du fait de sa difficulté, même dans les niveaux les plus bas. Pourtant, je suis tombé sur un petit bug car, à deux reprises, j'ai descendu tous les terroristes, regroupé les otages dans la pièce indiquée, le tout dans le temps imparti... et rien ne s'est passé. Le jeu ne s'achève pas. Alors ? Pour être complet, je soulignerai également que le système de déplacement du commando à l'intérieur de l'ambassade (direction du regard et sens du mouvement) est un peu déroutant...
Sans ces petits défauts, "Opération Jupiter" serait vraiment une complète réussite.
Marc

Qualité Arcades

INCENTIVE
Arcade-Aventure

DARK SIDE

Votre mission : explorer la lune. Votre but : anéantir le Zephyr one. Vos moyens : un scaphandre né de la toute dernière technologie. Qui suis-je me direz-vous pour avoir revêtu une telle importance ? Tout simplement le fantatisque héros de Driller, engagé ici dans une aventure plus éloignée dans le temps, plus forte en sensations puisqu'elle a lieu dans un monde à 3 dimensions, celui de Tricuspid, l'autre lune d'Evath où une plus grande autonomie de déplacement vous est donnée. A votre disposition : fusées, jetpack, modificateurs d'angles, appareil dépressionnaire... tout est là pour vous permettre de contempler ce lieu étrange sur tous les angles, toutes les faces. L'écran est votre champ de vision sous votre scaphandre, vous marchez, vous volez, vous êtes libre. Revenons à l'histoire elle-même : les affreux Kétars sont toujours vos ennemis ; leur technologie a fait de nouveaux prodiges : le Zéphir one, en est le fruit le plus surprenant. Zéphir one, c'est le système d'alimentation énergétique basé... malheureusement pour nous sur le soleil. Votre but sera donc de le détruire car il menace la terre entière. Pour réussir votre mission, pas question de l'attaquer directement. Non, il vous faudra éliminer d'abord tous les câbles qui y sont reliés. Tout ce programme vous ménera dans les fonds les plus ignorés de Tricuspid. C'est... !Oh, c'est... ! Comment dire... ? Il n'y a pas à mon avis de qualificatifs adéquats, les noms les moins imparfaits mais pourtant oh combien maladroits pourraient être : fantastique, étrange, original, incomparable, venu d'un autre monde... Les fans de Driller sauront comprendre mes hésitations mais aussi les interpréter ; vous avez adoré Driller, vous adorerez Dark Side, le petit frère aussi grand... Ne comptez pas sur moi pour vous décrire les décors, non seulement j'en serais incapable mais en plus ce n'est pas là mon intention : à vous de découvrir tous les secrets de Dark Side, à vous de vous émerveiller , à vous de vous étonner...

Nathalie

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

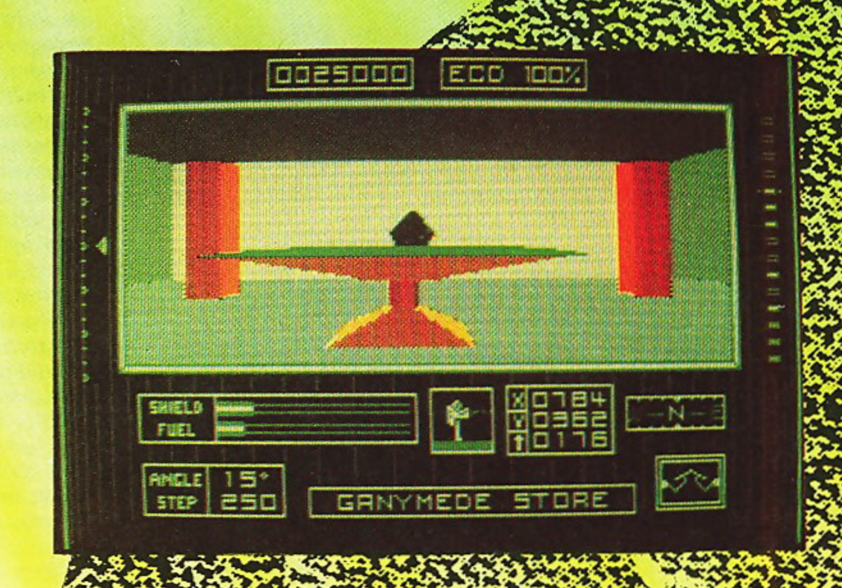
Avec Dark Side, on ne peut rester indifférent : on déteste ou on adore ; c'est comme Driller. Il y a dans ce jeu une atmosphère incomparable créée sans doute par la tridimension. Les décors y contribuent aussi. Quand aux graphismes, on ne peut pas dire qu'ils soient sensationnels, mais cette simplicité est voulue. L'animation est excellente, vous vous déplacez merveilleusement bien selon vos désirs. L'ergonomie est à la hauteur de cette animation. Dark Side est original en lui-même, comparé à tous les autres logiciels ; pourtant, il existe Driller...

L'intérêt est lui, certain : non seulement c'est vous qui menez à bien vos recherches, vous êtes autonome mais en plus Dark Side est un jeu inépuisable. Il y aura toujours un terrain non exploré, une porte restée secrète, un fait inexplicable.

Dark Side vous assure des heures et des heures de recherches et d'extase.

17/20

On aime ou on n'aime pas. Moi, j'aime !



Simulation... Stratégie... Suspens. Un trio de choc pour une collection Amstrad imbattable !

THE BARD'S TALE.

"Bard's Tale est unique. Vous n'imaginez pas les surprises que vous réserve un tel jeu, bien pensé, ergonomique, prenant et très soigné dans sa réalisation. Un Must! A posséder absolument."

TILT.

PEGASUS.

"Un logiciel de simulation bien fait avec tout l'intérêt qu'il se doit. Utilisation très simple. Avec des parts d'intérêt supplémentaire tel que les scénarios multiples."

ARCADES.

ARCTICFOX.

"C'est dans le froid glacial de l'Artique que prend place cette bataille de chars en 3D. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste."

TILT.

THE ARCHON COLLECTION.

"Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, ce logiciel tient une place particulière dans l'univers des jeux."

TILT.

DISTRIBUÉ PAR UBISOFT.

ELECTRONIC ARTS™



Electronic Arts propose des logiciels pour toute une variété d'ordinateurs: Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum, Amstrad etc. Les produits Electronic Arts sont disponibles dans les meilleurs magasins de logiciels. Pour obtenir l'adresse de votre plus proche revendeur et la liste complète des produits EA, veuillez écrire à **Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, Angleterre** ou appeler notre service clientèle au +44 753 46465.

BOMB JACK

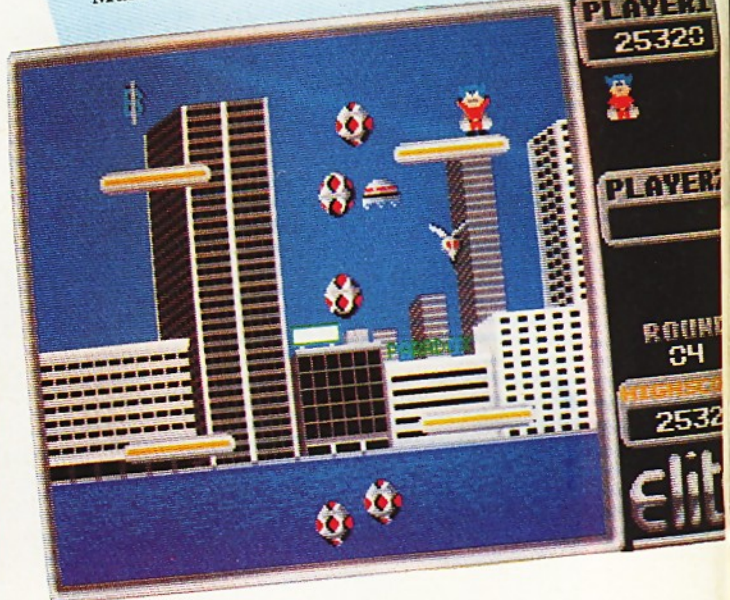
ELITE
Arcade

Qui est ce petit bonhomme rouge qui rebondit avec agilité sur mon écran, me direz-vous ? Quoi, vous n'êtes pas au courant ? Vous n'avez pas lu les journaux ? C'est le nouveau héros, engagé par les gouvernements occidentaux dans le cadre de la lutte contre le terrorisme, chargé de désamorcer toutes les petites bombes déposées par malveillance par des terroristes peu scrupuleux dans tous les coins habités ou fréquentés de la planète. C'est ainsi que ''Bomb Jack'', comme ils l'ont baptisé, travaille assidûment du côté des pyramides de Khéops, s'envolant au moyen de son ressort et descendant avec son parachute afin de ramasser tous les explosifs avant qu'ils n'éclatent. Et puis, lorsque notre sauveur aura accompli son travail, il lui sera offert un voyage en Grèce où les bombes se multiplient étrangement depuis quelques mois... hum !) du côté du Parthénon. Ainsi, à chaque mission réussie , il sera envoyé dans d'autres endroits, c'est-à-dire dans un château, une grande ville et même dans l'espace interplanétaire. Malheureusement pour lui, ses ennemis, des escargots bétonneuses, des rapaces et des secoupes volantes l'accompagnent dans ses déplacements ; il aura donc intérêt à les éviter si il ne veut pas s'écraser lamentablement sur le sol à leur contact. Quant à moi, j'ai pu remarquer que Bomb Jack n'a rien perdu de son adresse et de sa forme lors de son passage des jeux d'arcades à vos ordinateurs personnels. Les cadres de ses actions sont toujours aussi bien dessinés et colorés.
Nathalie

Testé sur ATARI

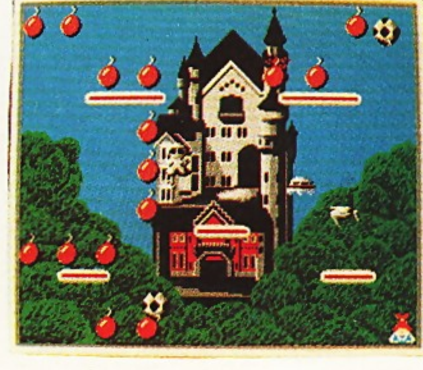
Un autre avis

Elite nous offre enfin la conversion de Bomb Jack sur ST. L'équipe de concepteurs a bien fait de prendre sontemps car le résultat est très fidèle à un jeu d'origine. Il est vrai que le pari n'était pas trop difficile à tenir, les sprites étant assez petits. Les animations sont réussies et l'inertie dans le vol du héros est bien rendue. Les graphismes sont corrects bien que, au second et au cinquième niveaux, les couleurs de fond rendent Bomb Jack plus difficile à suivre dans ses évolutions. Les multiples ennemis ont une agressivité qui croît avec les tableaux ce qui offre l'avantage de ne pas donner au joueur le sentiment d'avoir tout vu trop rapidement. Et à 2 joueurs, c'est encore mieux ! En mettant 15/20, je récompense les programmeurs pour leur travail de conversion.
Marc





DISPONIBLE SUR CPC, ST




Fiche technique

Bomb Jack convient tout à fait aux esprits vifs et impatients : l'animation est en effet très bonne, ça bouge dans tous les sens.
Les sprites sont sympathiques : c'est tout mignon, quoi ! La musique, lancinante, et les sons n'ont pas été oubliés. Enfin, l'option 2 joueurs est conçue de manière intelligente avec l'utilisation du même joystick ou de 2 joysticks différents.
En bref : un soft très fidèle à la version du jeu de café.

15/20
Conversion réussie



Il était une fois dans un lointain passé, le petit royaume de Hyrule, témoin d'une époustouflante légende, la légende "Triforce". Zelda, la princesse, possédait en effet des pouvoirs mystiques, encore appelés "Triforces" dont un des éléments, la "Triforce du pouvoir" lui fut un jour dérobé par Ganon, le cruel assoiffé d'honneur. Mais pour devenir le maître incontesté, il lui fallait aussi posséder la "Triforce de la sagesse". Alors, Zelda, pour mettre fin à ses aspirations, brisa cette triforce en 8 morceaux qu'elle éparpilla à travers son Royaume.

Par conséquent elle perdit tout prestige ; pauvre Zelda ! Qu'est ce qu'en effet une princesse sans pouvoir ? Et c'est là qu'apparaît comme dans toutes les histoires à l'eau de rose, le beau et fort chevalier, au secours de sa belle. Link, c'est son nom, a en effet décidé de redonner le pouvoir à Zelda en retrouvant les 8 fragments de la Triforce de la sagesse. Ceux-ci sont disséminés dans 9 parties des souterrains du royaume qui forment le monde sublunaire. Avant tout il lui faudra pénétrer dans ce monde, en y cherchant l'entrée à travers les terres, les forêts et les bassins du monde extérieur. Ça et là, il trouvera des indices, des personnages pour l'aider dans ses recherches mais aussi des objets utilitaires pour lever les multiples embûches qui lui sont tendues tout au long de son parcours : clés pour ouvrir des portes, chandelles, argent, etc.

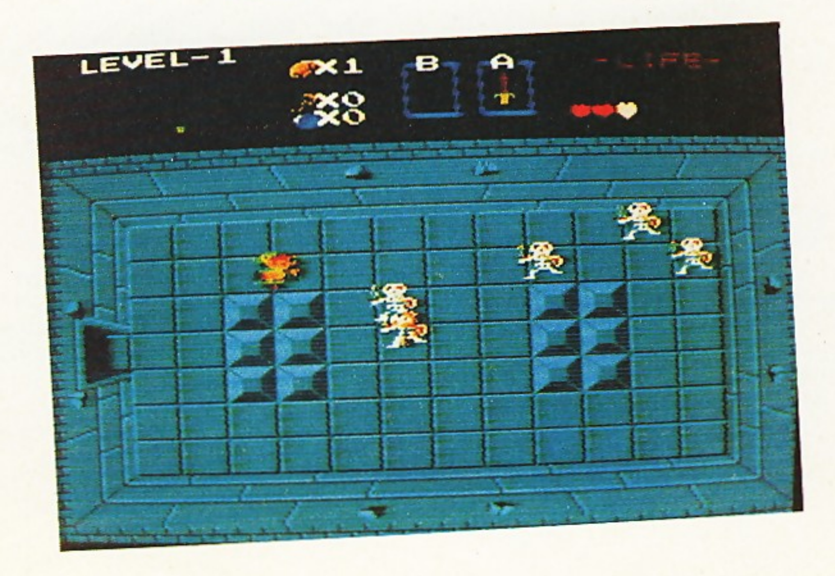




Tout ceci serait encore assez aisé (mais pourtant déjà difficile) si Ganon ne possédait pas la "triforce du pouvoir" qui se matérialise par des ennemis multiples : crabes, pieuvres rouges, fantômes, etc... qui sont tous aussi friands de combat et de cruauté. Bref une multiplicité de charmantes créatures sont prêtes à l'accueillir. Surtout qu'il n'hésite pas à se battre car toute victoire sera récompensée par la révélation d'un nouvel indice ou le don d'un objet qui lui sera bien utile dans ses recherches. Enfin, qu'il soit prudent ce bel héros car, comme tout le monde le sait, on ne vit que 3 fois...

Nathalie

Testé sur NINTENDO



Fiche technique

De l'action, de la réflexion : Nintendo associe ici à merveille le jeu d'Arcade et le jeu d'aventure. Vous pouvez en être sûr, vous ne vous ennuierez pas car ce jeu remplira certainement des journées entières : les pistes de recherche et le cadre de l'action semblent en effet inépuisables. Tout ceci accompagné d'un graphisme autant soigné que varié. Il faut également souligner la possibilité de sauvegarder une partie en cours, grâce à la présence d'une pile dans la cartouche.
Avec Zelda, Nintendo nous gâte !

16/20
Bravo !



THE EMPIRE STRIKES BACK

DOMARK
Arcade

Darh Vader, vous connaissez ? Voyons, si je vous dis : la guerre des étoiles ? Ça y est, vous me suivez ? Donc, Darh Vader, on ne va pas en faire un roman, tout le monde sait qu'il est le chef des rebelles. Saviez-vous par contre qu'une nouvelle idée, aussi débile que peu intelligente, venait d'émerger de son esprit ténébreux ? En effet, il a décidé d'envahir l'astéroïde énorme pour s'en emparer, chose à laquelle moi, Lucky Skywalker, le célébrissime héros et vainqueur du premier épisode, d'ailleurs, qui ne me connaît pas ?, ne tient pas trop. Et c'est donc avec autant de courage, de sang froid, de force d'esprit, de témérité, etc., remarquez par ces mots les énormes qualités de ma modestie exemplaire, que j'enfourche ma moto-neige et que je pars à l'assaut des troupes de Vader. Ma première mission se passe au sol et a pour but d'éliminer un certain nombre de probots, machines photographiant le générateur de puissance Rebel et émettant les images vers la base de Vader, mission que j'accomplis sans trop de problèmes, en perdant toutefois un des cinq précieux boucliers empêchant la destruction de mon engin lors d'une collision avec un ennemi. Seconde mission, ayant toujours lieu au sol : détruire les Walkers. Les Walkers sont d'impressionnantes machines de guerre à l'allure bestiale. Il y en a de deux types : les AT/AT, énormes, mais lourdes et lentes, contrairement aux AT/ST qui sont plus petites et beaucoup plus vives. Une fois cette seconde tâche terminée, il m'en reste encore deux, se déroulant cette fois dans l'espace. Il me faudra d'abord détruire les Tie-fighters, puis ensuite, tout en évitant les astéroïdes qui m'arrivent de plein fouet, voguer vers l'astéroïde énorme où, si je n'ai failli à aucune mission, je serais nommé chevalier JEDI...

Emmanuel

Testé sur ST

Version C64

Avec une musique a grands renforts de cuivres, le jeu présente le même scénario et les mêmes tracés graphiques que la version ST. Bien sûr, les couleurs sont plus saturées sur Atari. Hélas, les animations sur C64 sont assez lentes, ce qui ôte un peu d'intérêt au jeu. Malgré tout, ne disposant pas de la facilité apportée par la souris, le joueur devra se contenter du joystick et éprouvera ainsi une certaine difficulté avant d'atteindre les toutes premières places.

13/20

Fiche technique

Second épisode de la saga la guerre des étoiles, réalisé exactement comme le premier, c'est à dire en graphisme 3D ''fil de fer'', The Empire Strikes Back est toutefois moins rapide que son prédécesseur et donc beaucoup plus jouable, tellement plus jouable qu'il ne résistera pas longtemps aux pros de l'arcade. Le jeu se pilote au joystick ou à la souris que je vous conseille davantage. Une musique agréable durant la présentation, laissant place à de vulgaires bruits de lasers, plus la synthèse vocale font de ce soft une adaptation correcte du coin-op, sans être époustouflante. A noter quand même le réalisme du jeu qui fait qu'on se croit vraiment plus aux commandes de l'engin que sur sa chaise, sa manette dans les mains.

15/20
C'est bien quand même, mais à conseiller davantage aux débutants.



THE TRAIN
AIDER LA RÉSISTANCE FRANÇAISE – D'ACCORD.
SE FAIRE PRENDRE – NON MERCI!
C64/128
THE TRAIN
ACCOLADE
ACCOLADE
ONLY YOU CAN STOP IT
LICENSED BY ELECTRONIC ARTS
ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT
PROGRAMMER VOTRE VOYAGE.
DISPONIBLE SUR:
AMSTRAD DISQUETTE
AMSTRAD CASSETTE
En vente dès à présent
ELECTRONIC ARTS
VIVEZ UNE VRAIE BATAILLE AVEC
ACCOLADE™
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 148 98 99 00
ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SONT DES MARQUES DÉPOSÉES D'ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. EN EUROPE, LES PRODUITS D'ACCOLADE SONT PUBLIÉS PAR ELECTRONIC ARTS LTD. NOS LOGICIELS SONT DISPONIBLES SUR LA PLUPART DES ORDINATEURS. VEUILLEZ NOUS CONTACTER C/O UBISOFT, 1 VOIE FELIX EBOUE, F-94021 CRETEIL CEDEX, TÉL. 43.39.23.21.

RESCUE MISSION

SEGA *Arcade*



Avouez que je ne manque pas d'air : entrée au GIGN il y a quelques jours en tant que commandant (où ma mission fut couronnée de succès), les instances militaires se sont mises à genoux devant moi pour effectuer cette fois-ci une mission de sauvetage au cœur à la fois d'une guerre et d'une jungle. Oh, je ne pouvais pas leur refuser ça ! Les priver d'un élément si précieux... !

Me voilà donc arrivée au beau milieu de ce pays perdu, les pieds solidement amarrés dans mes grosses rangers, flottant dans une combinaison trop grande, mon casque cahotant sur ma tête trop petite et mon lourd fusil que je laisse traîner sur mon passage. Dites, pourquoi ils se retournent tous sur mon passage, l'air goguenard ? Le commandant m'a dit : "votre mission consiste à sauver nos soldats blessés, restés dans les lignes ennemies. Vous disposez de trois infirmiers, débrouillez-vous et bonne chance..."

Il m'a donc fallu réfléchir sous ce soleil torride, et tout à coup il fait encore plus chaud sous mon casque... Le résultat de ce cogito est le suivant : Mike, Steve et John (les infirmiers) manœuvreront tour à tour une voiture à bras, tandis que moi, je mettrai à leur disposition mes talents de tireur afin de les couvrir.

C'est parti ! nous voilà entrés dans cet enfer de jungle marécageuse où se déroule la sinueuse voie ferrée et d'où fusent de tous côté des projectiles de toutes sortes (balles, grenades, boomerang, bazookas, mines...), lancés par différents commandos plus ou moins dangereux. Ah ! quelle galère ! Il me faut non seulement abattre tous ces hommes enragés pour protéger mes infirmiers, mais aussi prendre garde de ne pas abattre mes coéquipiers, ce qui est ardu dans ce véritable chaos. Les cinq champs de bataille (jungle, marécage, village, pont, dépôt de munitions) sont tous aussi infestés d'ennemis les uns que les autres, ennemis qui rivalisent tous d'habileté ! Ah, elle est rude la tâche ! Heureusement que mes infirmiers peuvent bénéficier d'articles spéciaux (des protections ou des armes) qui leur sont favorables si je tire à des moments ou des endroits opportuns. De toute façon, j'ai le cœur à l'ouvrage en pensant à la superbe médaille que je recevrai des mains du Général...

Nathalie

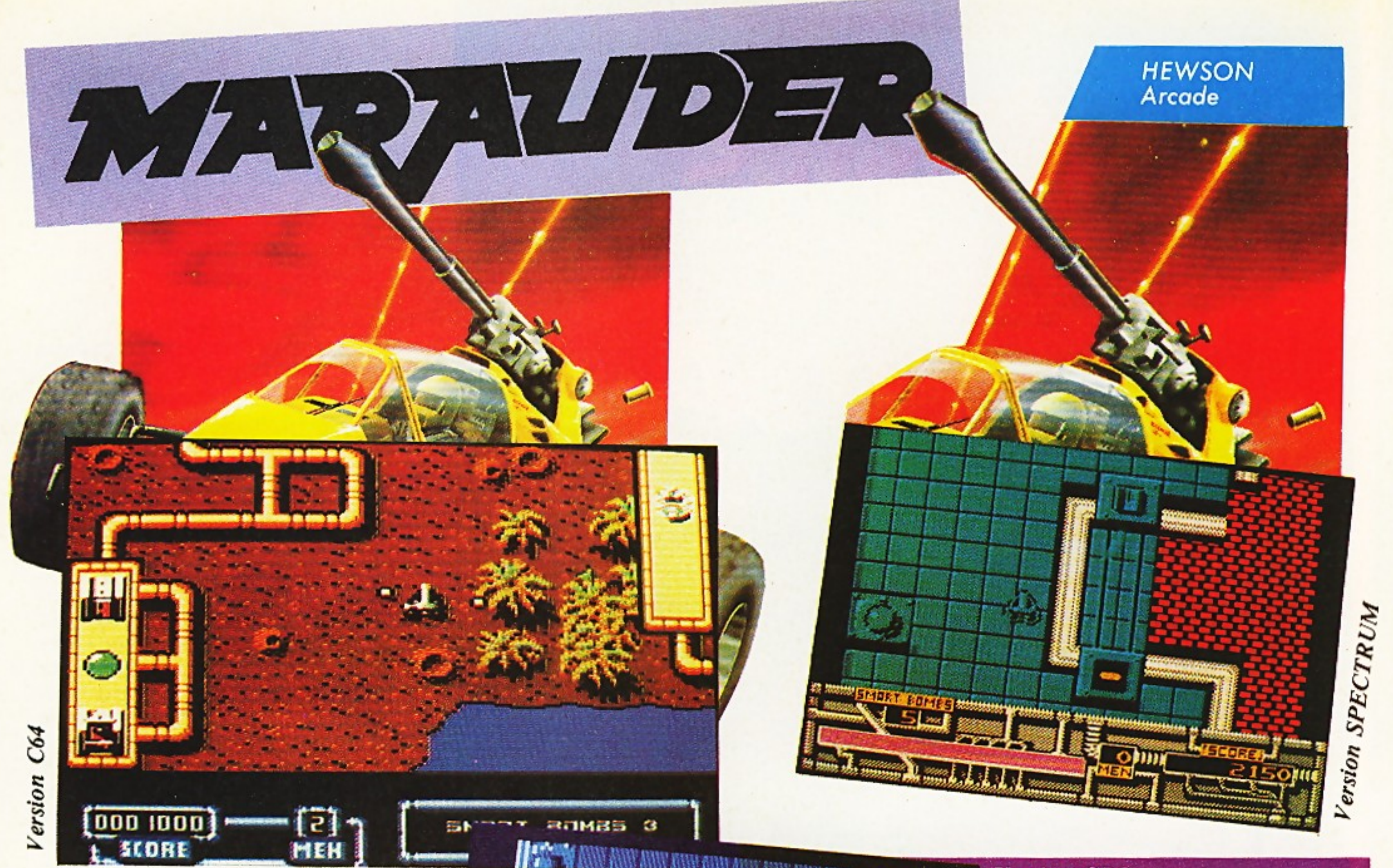
Testé sur SEGA

Fiche technique

Rescue Mission est un excellent entraînement au tir et il devrait plaire à tous les fans du fusil-laser. D'autant plus que le niveau est élevé, l'animation étant en effet très rapide ; je concède qu'il m'a fallu du temps pour parvenir au 4ème palier : au début mes réflexes étaient ankylosés par tous ces ennemis grouillant et qui se multipliaient de façon surprenante. Mes deux yeux ne suffisaient pas ! Mais vous, les tireurs d'élite, serez sûrement à la hauteur...

Le décor est travaillé, les graphismes sont bons, les sons variés et l'intérêt certain par rapport aux autres jeux du même genre. En effet, le jeu est plein de petits trucs, de petits bonus à décrocher, qui font que ce n'est pas un jeu de tir bêta.

14/20
Un bon jeu de détente.



MARAUDER

HEWSON
Arcade

A bord de ma voiture de combat Marauder, moi, le capitaine Cobra roule sur le sol de la planète Mergatron, planète oh combien étrange, où seuls des bombes et des missiles sont là pour m'accueillir. Et l'hospitalité, alors ?!

Il faut dire que cette planète a été désertée depuis des milliers d'années par la civilisation Ozymandirs qui a auparavant enterré toutes ses richesses. Vous comprenez maintenant le but de toutes ces défenses ! Mais moi, je suis de nature téméraire et j'ai tout simplement décidé de récupérer ces joyaux. Et comme par nature, je suis aussi très doué (pas de fausse modestie, voyons... !) c'est avec une grande facilité que j'évite ou que j'anéantis, les missiles à tête chercheuse qui sortent d'un sol décidement curieux, les chars qui grouillent partout et leurs obus, les cocktails molotov, etc. Au milieu de tant de métal, il y a même des avions très rapides qui me lancent de jolis pruneaux... Mais qu'importe puisque je peux me protéger et me réarmer aux phares d'armes disposés tout le long de mon trajet : en effet, si je tire sur ceux-ci lorsqu'ils affichent une couleur favorable, je me recharge en bombes, je gagne une vie, etc.

Par contre, lorsque le voyant est violet ou vert clair, je perds une vie et mes lasers sont bloqués.

Allez, salut :je n'ai pas de temps à perdre avec vous car pour moi le temps, c'est de l'argent...

Nathalie. *Testé sur SPECTRUM*

Version C64

Sur Commodore, les changements par rapport à Spectrum sont évidemment selon les capacités de la machine, du côté des graphismes : ils sont tellement élaborés que le décor en est bouleversé. Des exemples : installations au même fonctionnement mais embellies, cratères lunaires, palmiers et lacs qui sont des obstacles en plus. Si la vitesse est pratiquement la même, les ennemis posent toujours autant de problèmes : obus toujours aussi collants, missiles toujours aussi affectueux. D'autant plus qu'à eux s'ajoutent de nouveaux objets agressifs à classer parmi les OVNI.

Bref, une version encore plus difficile. Deux points positifs : commande au joystick meilleure et pas de retour au départ entre chaque vie... Une version qui devrait convenir aux maniaques du joystick mais qui risque de décourager les néophytes.

Version CPC

Pas besoin de s'étendre sur cette version : elle est semblable à la version Spectrum. Décors indentiques (avec des couleurs en plus) : toujours cette piste dallée de pièces de métal. Ennemis semblables en nombre et en nature, même vitesse, etc.

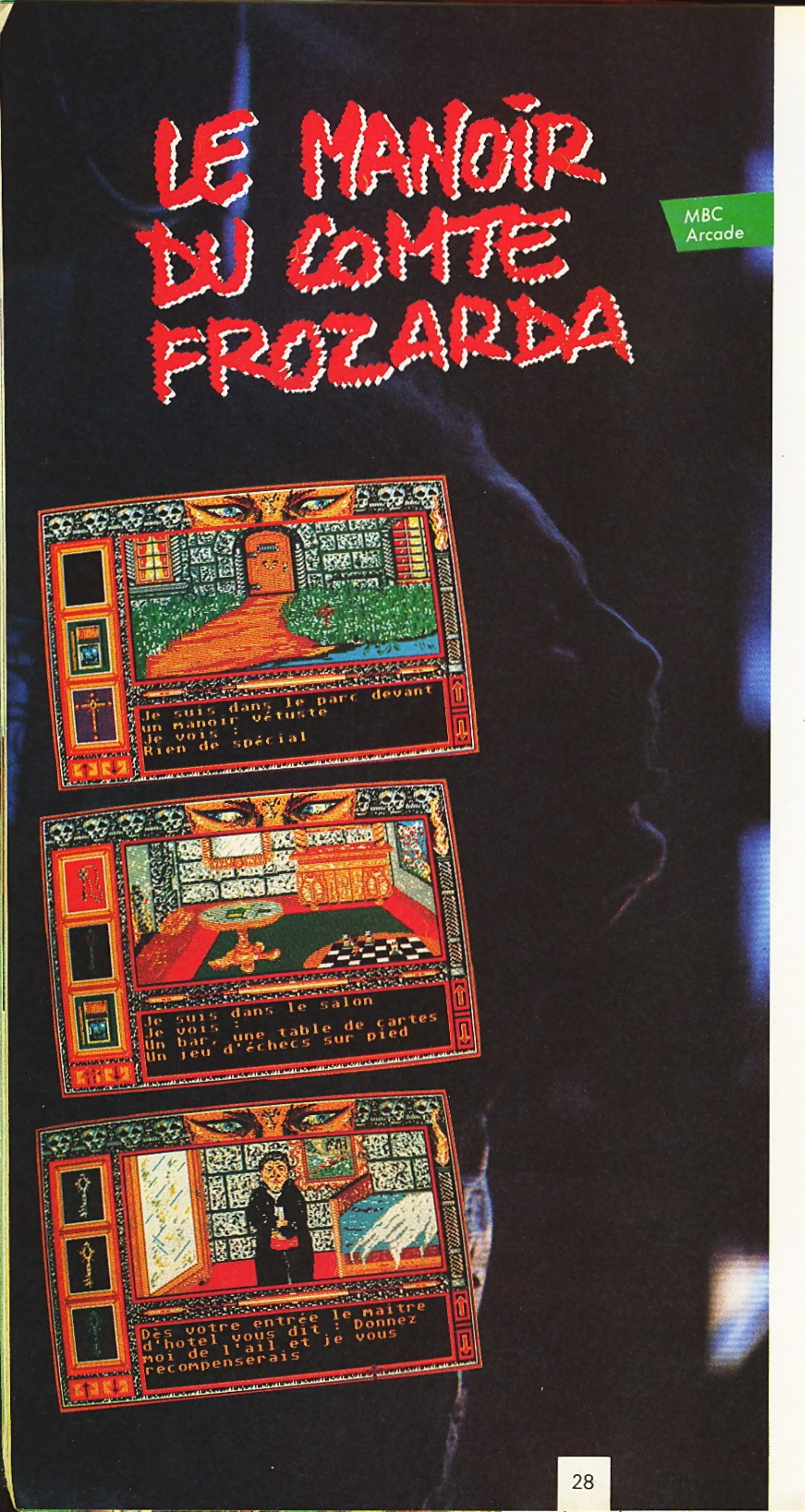
A décors et animations égaux, niveaux de difficulté égaux.

Fiche technique

J'ai été agréablement surprise par la qualité de ce jeu sur Spectrum : le graphisme appartient en effet, à ce que l'on peut trouver de mieux dans les softs destinés à cet ordinateur. Même remarque en ce qui concerne l'animation : les bombes et autres engins explosifs sont même un peu trop rapides et nombreux à mon goût ! petit point noir : on aurait apprécié un peu plus de travail au niveau de la musique.

L'intérêt est quant à lui certain : il vous faudra du temps afin de synchroniser correctement vos différents mouvements, éliminer les objets dangereux, etc. tant la recherche au niveau de l'animation a été importante.

14/20
A posséder



Les histoires de vampires assoiffés de sang et avides de chair fraîche, des manoirs sous un ciel saillant de veines illuminées, dans le roulement inquiétant et incessant du tonnerre, s'ouvrant dans un grincement étrange en laissant apparaître des formes blanches et vaporeuses ? Non mais dites, vous voulez rire ? Est-ce que j'ai une tête à croire à ces propos insensés ? C'est parce que je suis en vacances en Transylvanie, domaine, paraît-il du comte Dracula que vous me dites cela ? Quoi ? Des disparitions de jeunes filles ! ? Ma meilleure amie ? Mais je cours à sa recherche ! Et me voilà au fin fond d'une forêt avec... ? Et oui un cercueil devant moi... ! Pas de temps à perdre, en avant toute ! Me voilà devant une grille, bon, je continue ! Ah ! une cabane... intéressant ! Y'a sûrement des choses utiles à moins de ne pas avoir oublié un petit quelque chose et de prononcer pour en sortir le mot adéquat, car mon tordu d'ordinateur a un vocabulaire plutôt limité ! Explorons ce jardin au décor plutôt spécial où l'on semble ignorer les jardiniers, et que vois-je... ? Un manoir, ignoré lui aussi : pierres moyenâgeuses, aspect vétuste et plutôt repoussant : vous savez, vos histoires... Vous connaissez pas des trucs pour repousser des personnages aux dents un peu longues... J'ai peur ? J'y crois ? Non ! La preuve : je rentre. On a l'air de bien s'amuser ici : plein de vêtements intéressants sur le guéridon... Examinons tout de très près, entrons partout, dévissons, déplaçons, des fois qu'y aurait des petites clés !

Moi, du rez-de-chaussée au 2ème étage, je passe tout au peigne fin : bibliothèque, cuisine, chambres... Je visite tout, tout... Ah, voici la chambre du maître des lieux ? Mais, après vous voyons... ! Brrr... !

En plus, y'en a qu'ont de drôles d'idées ici, y'a même un mec qui m'a demandé si j'avais de l'ail. Non mais oh, je la garde pour moi, tout comme mon crucifix. Je sens que je me suis embarquée dans une grosse galère : toujours pas de trace de la copine et une peur grandissante... Dites, vous restez là, hein ? Vous me quittez pas ?

Nathalie

Testé sur ATARI ST

DISPONIBLE SUR ATARI ST, CPC

Un autre avis

Sur le thème classique du manoir mystérieux et des vampires gourmands, cette aventure va retenir quelque peu les spécialistes du genre. L'intérêt est double puisqu'un voyage en Transylvanie est offert au joueur qui, le premier, aura résolu l'énigme. L'aventure se présente sous la forme la plus classique : il faut jouer avec les facéties d'un analyseur syntaxique parfois un peu trop déroutant. Dommage que la souris n'ait pas été mieux exploitée. Les graphismes, s'ils sont corrects, n'ont rien d'exeptionnel. Des icônes représentent les objets transportés. A ce sujet, il est bon de signaler qu'un objet pris par le joueur ne disparaît pas du décor... Les illustrations sonores sont assez restreintes : courte musique d'intro et bruits de portes qui grincent nous mettent dans l'ambiance. Un jeu qui devrait satisfaire ceux qui aiment se creuser la tête à la recherche du vocabulaire adéquat. Moi, je préfère les systèmes à icônes qui exploitent la souris au mieux...

Marc

12/20

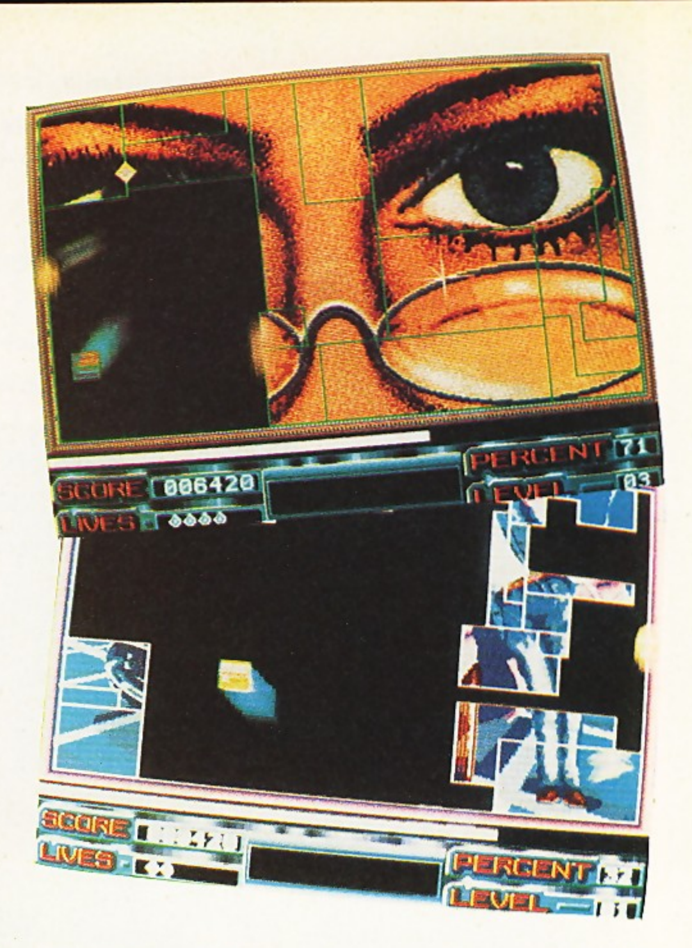
Fiche technique

Condition première pour aborder le jeu : avoir les nerfs bien en place. Non, mais j'vous jure : le temps de trouver les mots appartenant à l'analyseur syntaxique ! Il vaut mieux posséder un dictionnaire des synonymes, un autre des conjugaisons et un bon verre d'eau froide... Y'a même des fois où faut faire des fautes d'orthographe... !
Mis à part ce petit défaut, plutôt gros d'ailleurs, qui a tendance à vous fâcher pour de bon contre le jeu, et à vous masquer ses atouts, je qualifie le reste de moyen, (je suis de nature rancunière...). Les graphismes sont moyens par rapport à ce que l'on peut faire sur Atari, et la musique débile ; en plus, seule la page de présentation en est pourvue.Niveau originalité, c'est bof... mais par contre niveau intérêt, chapeau ! : vous n'êtes pas prêts d'en venir à bout : il y aura toujours une porte fermée, une clé manquante et... un mot décidément introuvable...

10/20
Si vraiment vous aimez Dracula...

Powerstyx

Arcade



Inédit ! c'est inédit... ! Enfin sur micro parce que l'idée avait déjà été exploitée en Arcade. Et ça nous vient d'outre Rhin où l'on tient à montrer que l'on est présent en matière d'innovation de logiciels. Vous raconter l'histoire ? Non !, pour la bonne raison qu'il n'y en a pas. Mais nos amis allemands font plaisir aux curieux : le but est en effet de découper un écran pour découvrir une image cachée derrière. Les moyens mis à votre disposition : un cristal étincellant que vous manœuvrez grâce au joystick.
Sachez que votre curiosité ne sera pas comblée de si tôt : 15 tableaux sont voilés ; des petits monstres glissent le long de votre écran, prêts à neutraliser le cristal, ainsi que quatre carrés incontrôlables dont le but est de couper votre trajectoire et donc de mettre à néant vos agissements.
Sachez aussi profiter des bonus, des petits objets se déplaçant au milieu de l'écran, dont l'acquisition vous sera très utile. Des exemples : si vous réussissez à capturer la porte, l'image se dévoilera entièrement et vous pourrez passer à la seconde, le cœur vous attribue une vie supplémentaire, le crayon augmente la vitesse du cristal.
Autres trucs : en appuyant sur Fire, vous pouvez vous déplacer où bon vous semble, sinon vous devez suivre le cadre de l'écran ou les lignes déjà tracées ; la capture de lettres vous permet de passer à l'autre image, etc.
Un avertissement : ça n'a rien d'évident, l'animation étant très rapide.
Nathalie

Testé sur ***Amiga***

Fiche technique

Une très bonne note pour l'originalité ainsi que pour les graphismes, tant des outils de travail que des images à découvrir. L'ergonomie est elle de bonne qualité. Bref ce logiciel présente toutes les qualités requises pour en faire un hit, auxquelles on peut ajouter une musique entraînante. Les plus grincheux diront peut-être que tout ceci à la longue manque d'intérêt et finit par être lassant. Mais de toute façon, c'est forcément moins lassant qu'un jeu d'arcade.

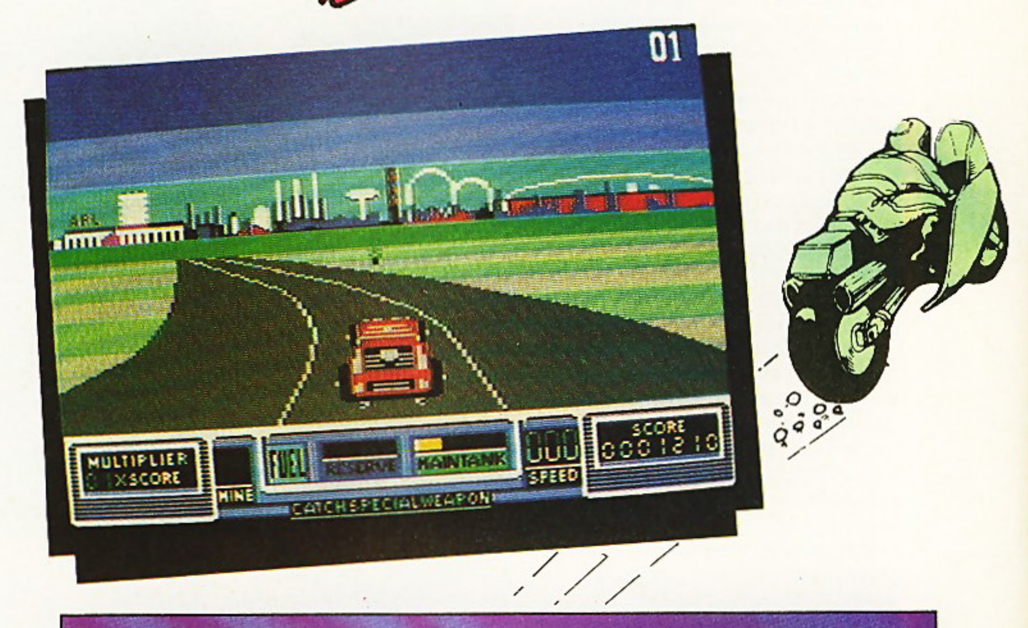
15/20
Pour les esprits curieux...



Road Blasters... à ces mots je vous sens tout frétillants, les yeux pétillants, trépignant d'impatience en pensant aux délicieuses heures passées volant en main dans les salles noires et enfumées des jeux de café. Mais la sortie de ce doux rêve, du cotonneux nuage rose sur lequel vous vous reposez risque d'être périlleuse... du genre chute libre... car, hélas, l'opération technique en vue d'adapter ce logiciel à vos micros s'est soldée de quelques complications, et le patient se trouve dans un état plutôt critique. Son état actuel est en effet nettement inférieur à son état pré-opérationnel... en clair : la conversion n'est pas réussie. Certes, vous retrouverez le scénario tel que vous l'avez quitté, c'est à dire qu'à bord de votre turbo, vous voguerez à travers les paysages du monde entier en quête de sensations procurées par la vitesse mais aussi l'esprit attisé par les combats de route auxquels vous aurez à faire face. Il vous faudra en effet éliminer voitures et motos que vous rencontrerez tout au long de votre périple, véhicules vous rapportant un certain nombre de points suivant leurs modèles. A ces ennemis faisant feu sur vous, s'ajouteront tourelles à canons au bord de la route, mines et flaques d'huile.

Mais ne détruisez et n'évitez pas tout : des avions vous rechargeront en armes, vous offriront du blindage et des ballons de carburant seront présents pour sauver votre jauge d'essence qui diminuera dangereusement à cause d'une allure trop vive. Le tout c'est d'être habile, mais ça ne devrait poser aucun problème à vous qui vous êtes entraînés des journées entières...

Nathalie *Testé sur* ***C64***



Fiche technique

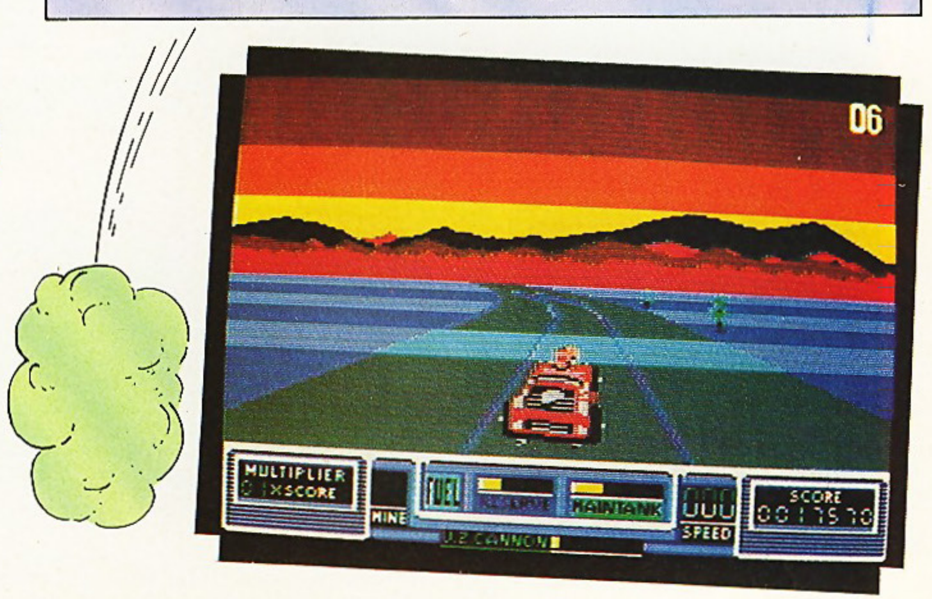
N'insistons pas sur ce qui a déjà été dit précédemment : si vous avez vu la première version de Road Blasters, vous serez déçu. Commençons par les graphismes : ceux-ci ne sont pas assez approfondis et il en résulte des décors peu attrayants même si trois tableaux différents sont à votre disposition, chaçun étant modifié au niveau des couleurs à chaque étape. Si la vitesse est en gros restée intacte, le reste manque d'animation : les ennemis peu agressifs qui ne se jettent pas sur le véhicule, la non nécessité de diriger la voiture, (elle négocie les virages toute seule) en font un jeu de moindre difficulté, disons même assez facile. Un autre reproche : quelquefois, il semble y avoir une mauvaise réponse aux impulsions du joystick.

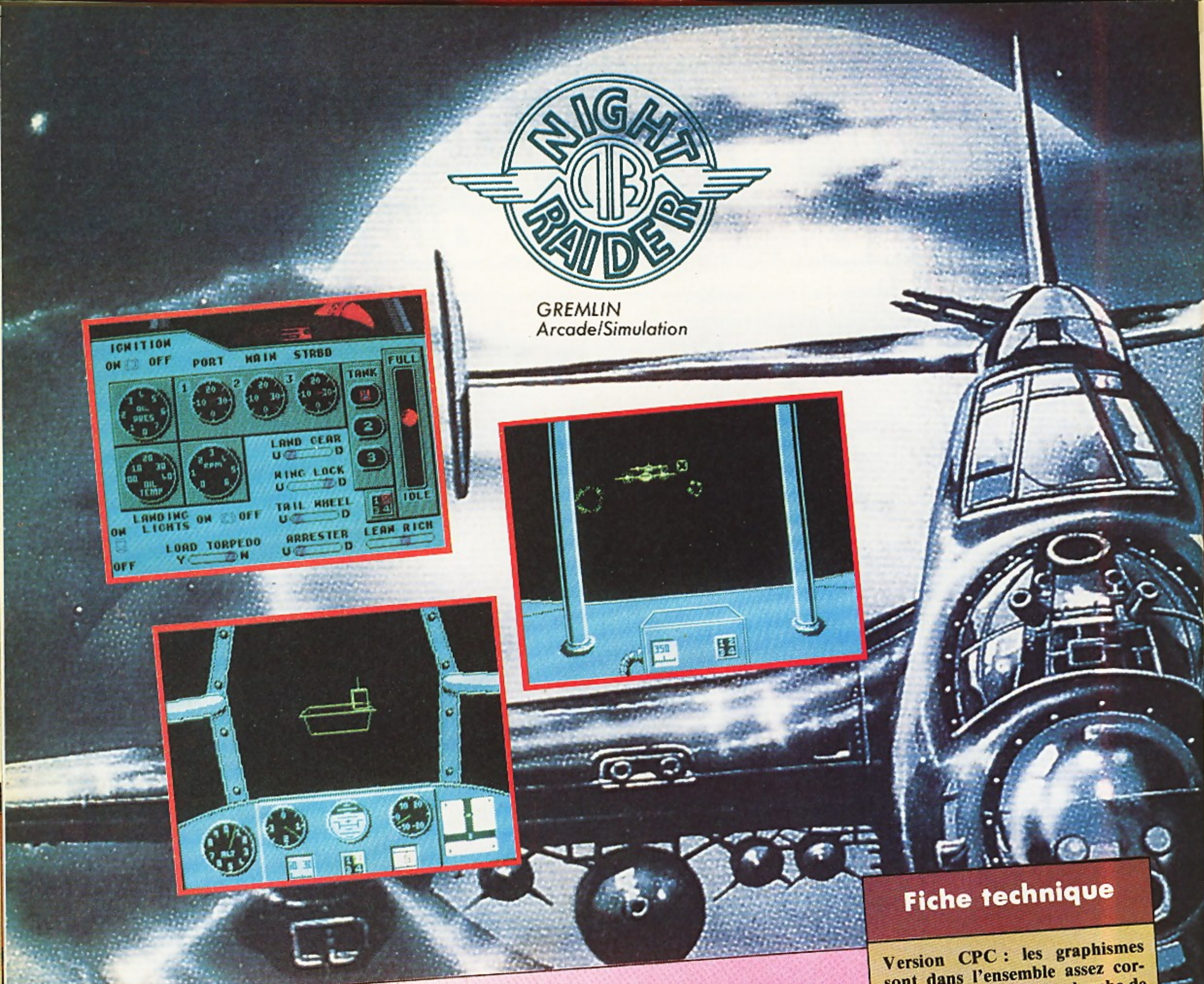
11/20
Pour ceux qui n'ont pas vu...

Un autre avis

Après Out Run, on pensait que US Gold aurait compris. Ben, non ! Voilà qu'ils nous refont le coup avec Road Blasters. L'adaptation du coin-op est bien pâle ! Peu d'impression de vitesse, animation et graphismes très moyens... Le jeu perd beaucoup de son intérêt. Faudra-t'il attendre la version ST ou Amiga pour voir un net progrès ? Mais là, gare à la concurrence d'Overlander d'Elite, déjà sur le créneau ! Possesseurs de C64, abstenez-vous d'acheter sauf si vous avez déjà craqué sur le seul renom du titre. Hélas !

9/20 **Marc**





Fiche technique

Version CPC : les graphismes sont dans l'ensemble assez corrects. On est loin de la planche de bord de "Spitfire 40", par exemple, mais les détails sont suffisants. La gestion des commandes au poste du mécanicien est bien réalisée. Par contre, gare à ne pas se tromper dans la sélection "manche-mitrailleuses" en place pilote ! Les animations sont un peu lentes, surtout lors des combats aériens. Enfin, le son reproduit le ronronnement des moteurs et les tirs d'armes. Le jeu puise son intérêt dans les diverses missions qui seront proposées au joueur et qui se soldent par un score attribué en fonction du nombre d'avions, bateaux et mines adverses détruits.

12/20
Le graphisme des vues extérieures n'est pas convaincant.

Mai 1941,. Le porte-avions HMS Ark Royal croise au large des côtes anglaises, pas loin des îles Scilly. Une chance inouïe se présente pour la marine alliée : le cuirassé Bismarck, invincible et meurtrier bâtiment allemand se dirige vers Saint-Nazaire où il doit subir des réparations. A bord du HMS Ark Royal, un Grumman Avenger est sur le pont, prêt à décoller. L'équipage, composé d'un pilote, d'un mécanicien navigant, d'un navigateur et d'un mitrailleur arrière, vient de découvrir son ordre de mission : couler le Bismarck.
La tâche sera difficile car il faudra affronter d'importantes concentrations d'avions allemands et une non moins importante flotte de E.boats et U.boats. Après le décollage, le navigateur a indiqué le cap à suivre et le pilote amène son appareil vers une altitude qui lui permettra d'éviter les radars ennemis. Le mécanicien surveille le régime des moteurs et vérifie son armement.
Soudain, sur l'indicateur de son tableau de bord, le pilote voit s'allumer un voyant en même temps que dans son casque, résonne la voix du mitrailleur arrière : deux chasseurs foncent sur l'avenger... Le combat va commencer.
Simulation ou jeu ? Night Raider est un peu les deux. Presqu'une simulation, il lui manque pas mal d'éléments pour être réaliste. Pourtant, la mise en œuvre des moteurs, la conduite du vol, la séquence d'apontage, jouent en sa faveur. La partie jeu est composée de plusieurs missions différentes qui suivent des scénarios de difficulté variable. Mais il manque un peu de piquant, et les va-et-vients entre les postes des différents membres d'équipage finissent par être fastidieux. Pourtant, ils apportent une difficulté supplémentaire... *Testé sur CPC*

Denis

DISPONIBLE SUR CPC, SPECTRUM BIENTOT SUR ST, AMIGA, PC



CATALOGUE

Vente Par Correspondance

4 lots de logiciels du Domaine Public

(chaque disquette contient des documentations sous forme de fichiers ASCII)

ATARI ST — DOM' PUB

Jeux

ECHECS
• KRABAT. Un programme d'échecs de très haut niveau sous GEM comprenant un éditeur de pièces et des ouvertures de maîtres (monochrome et couleur). (disquette 1)

ECHECS
• KRABAT. Un programme d'échecs de très haut niveau sous GEM comprenant un éditeur de pièces et des ouvertures de maîtres (monochrome et couleur). (disquette 2)

JEUX COULEURS
• BNOID. Un casse-briques très rapide.
• R.AND.N. Un jeu de jackpot comme on en rencontre dans les pubs anglais.
• SPOK. Un Pac-Man couleurs.

JEUX COULEURS
• AZARIAN. Un jeu d'arcade spatial.
•FIRESTORM. Un jeu d'arcade : éviter les boules de feu pour récupérer votre équipage.
• RACE. Une simulation de voiture dont on peut dessiner les circuits.
• SCORE 42. Un morpion.

Réf. MA DP 01



Graphisme

DESSIN MONOCHROME
• THE ARTIST. Un logiciel de dessin monochrome très performant écrit en GFA basic et livré avec son source.
•ARTSHOW et ARTFILES. Images et "défileur" d'images (ou slideshow) pour ARTIST.

IMAGES SPECTRUM 512 COULEURS
• PROGRAMME : SPSLIDE.PRG.
Un "défileur" d'images pour Spectrum.
• IMAGES
RENOIR. SPC - FASHION.SPC - MADONNA.SPC - CHOOPER.SPC - COBRA.SPC - TOUCAN.SPC - APPLES.SPC - RIDER.SPC
Les images, de Renoir aux images de synthèses du Mac 2.

UTILITAIRES GRAPHIQUES
• PICKSWITCH. Permet de lire et sauvegarder des images dans tous les formats et résolutions, y compris Macintosh (paint) et Amiga (IFF).
• SNAPSHOTS. Plusieurs programmes et accessoires permettant de détourner une copie d'écran (ALT-HELP) en fichier reconnu par les logiciels de dessin Pluspaint, Doodle, Neochrome et Degas.
• CONVERT. Un programme de conversion d'images.
• BARREL. Un "spooler" qui permet de libérer l'ordinateur pendant l'impression (y compris des graphiques).
• DOSSIER : TINYSTUF & TINYVIEW. Un "compacteur/décompacteur" d'images avec démonstration.

GRAPHISME MONOCHROME
• MOVIE. Un logiciel d'animation monochrome avec effets 3D. Le source GFA est fourni.
•STGRAPHIC. Une extraordinaire démonstration des possibilités graphiques du ST écrite par Peter Meltzer, l'auteur de STAD.

Réf. MA DP 02 — **249 F**

Bureautique

TRAITEMENT DE TEXTES
• SCREENSAVER.
• NEWWORD.
• TEXT-UTIL.

GESTION DE FICHIERS
• QUICK-DATABASE.
• DISKLABEL.
• DISKLIST.

TABLEUR
• VISICALC.
• CALC.PRG.

AGENDA ELECTRONIQUE
• ZEITMANAGER.

Réf. MA DP 03 — **249 F**

Utilitaires

COMMUNICATION
• KERMIT.

DISQUES DURS
• CHECKDISK.
• TURBODOS.
• TURTLE.

UTILITAIRES "BATCH"
• SUPERBOOT.
• MEGMATIC.
• AUTOMATE.

ACCESSOIRES
• DISKMAN.
• X-UTIL.
• NOTEPAD.
• ALARMCLIK.
• INDEX.
• ACC-LOAD.

Réf. MA DP 04



(Présentation dans le prochain numéro)

Bon de commande à adresser à
Bretagne Edit' Presse
La Hale de Pan - 35170 Bruz

Je joins mon règlement par :
mandat ❑ chèque postal ❑ chèque bancaire ❑ carte ❑

Numéro carte bleue : ____

Date limite de validité : ____

Je n'oublie pas de joindre le port en recommandé
de 1 à 2 lots + 20 F
de 2 à 4 lots + 25 F

Pour le
❑ **1er lot + 249 F**
❑ **2ème lot + 249 F**
❑ **3ème lot + 249 F**
❑ **4ème lot + 249 F**

Nom : ____ Prénom : ____

Adresse : ____

Code postal : ____ Ville : ____

Enfin je vous demande de me faire parvenir en même temps que votre commande la carte de fidélité pouvant me faire bénéficier d'une remise allant jusqu'à 100 F.

OUT RUN DETRONE DANS LES SALLES D'ARCADES ?

Avez-vous rôdé ces derniers temps dans les salles d'arcades de votre ville ? Oui ? Alors vous avez sûrement remarqué la dernière merveille d'Atari Game : FINAL LAP.





Deux écrans, deux volants, deux sièges baquets type F1, deux vitesses par poste de conduite, c'est ainsi que se compose cette surperbe machine. Le jeu ? Une course de F1, tout simplement. Mais quelle course !... Vous êtes au volant de votre bolide, un adversaire près de vous et c'est parti pour 10 balles. Ça va vite, très, très vite. La voiture ne répond pas toujours à votre guise, ou plutôt, la voiture répond trop, beaucoup trop. C'est pourquoi il va vous falloir travailler patiemment votre conduite, maîtriser vos réflexes souvent trop brusques et recommencer encore afin d'enregistrer vos noms dans les high-scores.

Au passage, admirez la beauté du poste de pilotage, le positionnement sur le circuit, la vue dans le rétroviseur.

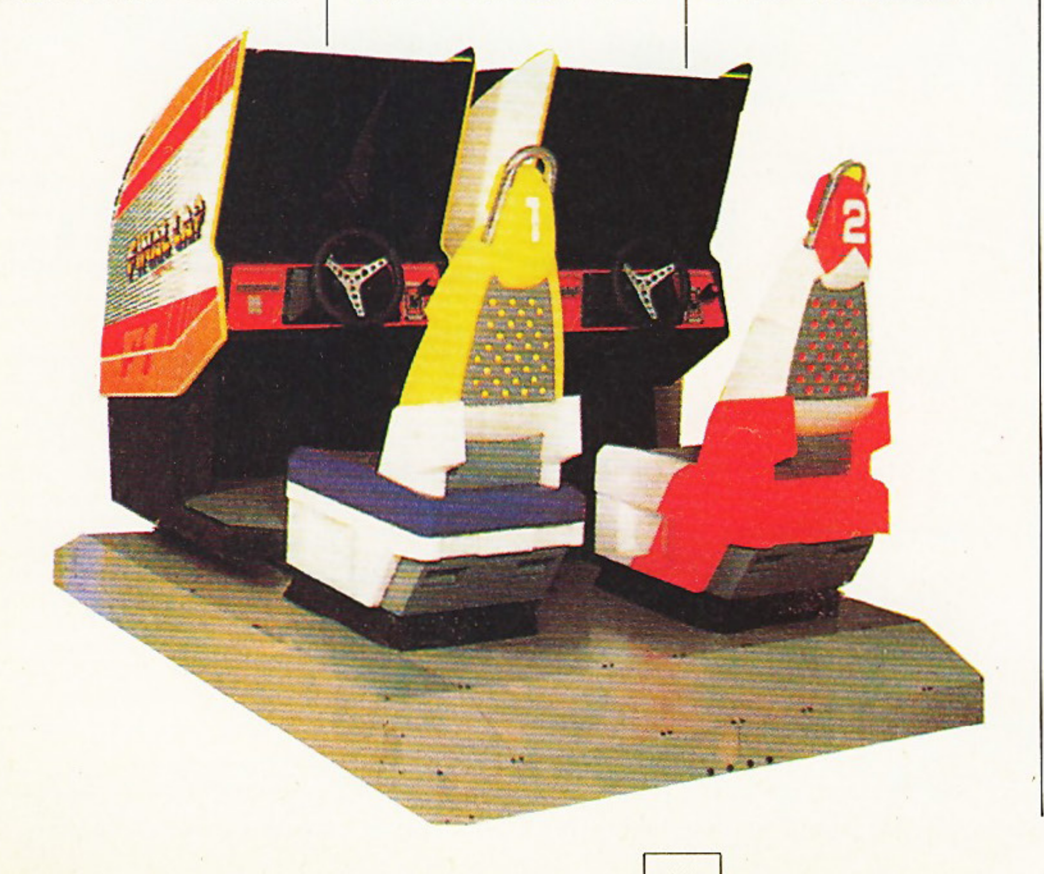
Les paysages ? Oh, tout ce qu'il y a de plus simples... Mais lorsque vous serez au volant, je vous jure que vous n'y penserez absolument pas.

Côté technique, Final Lap est un petit bijou des salles d'arcades. Les F1 sont superbes et surtout très réalistes, la piste défile vite, très vite. Mais, le "nec plus ultra" de cette machine est sans nul doute le son.

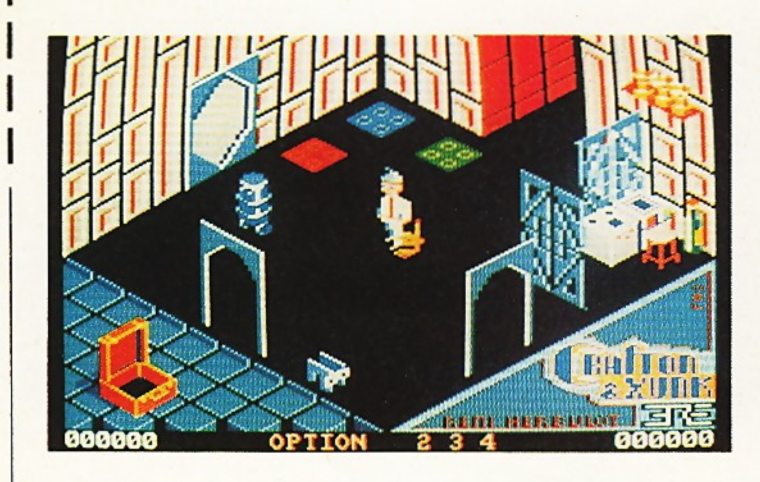
Alors là, tenez-vous bien, c'est dingue ! Vous vous croyez sur la grille de départ de Monza ou Hockenheim, au beau milieu des sauvages qui démarrent à fond de première dans des F1 derniers modèles : ça décoiffe...

Final Lap est un titre qui risque de rester dans les mémoires, tout autant qu'Out Run. Tiens, en parlant d'Out Run, savez-vous que dans la salle dans laquelle j'ai, pour la première fois, vu Final Lap, on avait tout simplement renvoyé Out Run pour ne plus avoir que Final Lap, coincé entre Shinobi et Operation Wolf... La Testarossa n'enthousiasmerait-elle plus les joueurs ?

Moi je ne vous donnerais qu'un conseil : Faites une collection de pièces de 5 ou 10 balles et filez droit sur la première salle d'arcades... A moins que... A moins qu'un éditeur de logiciel ait l'excellente idée d'en faire une adaptation pour micro. Mais cela serait-il vraiment raisonnable ? En effet, techniquement, il me semble impossible d'obtenir un pareil résultat sur micro. Ou alors peut-être un jour sur Archimèdes ?



ARCADE-AVENTURE



CRAFTON ET XUNK

ERE INFORMATIQUE 87

CPC-ST

SIMULATION SPORTIVE

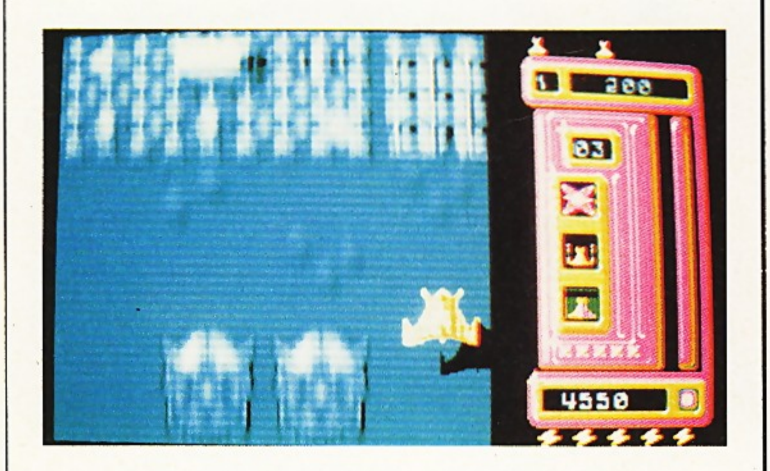


WORLD TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS 87

C64-Amiga

ARCADE



GOLDRUNNER

MICRODEAL 87

Amiga-ST

AVENTURE



LE MANOIR DE MORTEVIELLE

LANKHOR 87

ST-Amiga

WORLD TOUR GOLF

TYPE : simulation de golf. Gestion au clavier, au joystick ou à la souris. Facilité d'utilisation. Notice très claire.

BUT : parcourir les 18 trous tout en tenant compte des conditions météorologiques, du nombres de coups permis, du relief... Possibilité de choisir parmi de nombreux clubs, parmi plus de 10 parcours.

REALISATION : World Tour Golf est l'une des plus belles simulations de golf réalisées à ce jour. Les graphismes utilisent au mieux les qualités des différentes machines, quant à l'animation elle est tout à fait réussie.

NOTRE AVIS : une excellente simulation.

CRAFTON ET XUNK

TYPE : un jeu où se mêlent arcade et aventure. Arcade car vous devez éviter les embûches, surveiller votre énergie et Aventure car le but est de découvrir un code secret et de parvenir au coeur du centre.

RESUME : vous devez pénétrer à l'intérieur d'un centre de recherche afin d'y anéantir Zarcas, le cerveau. Dans votre mission vous êtes aidé par Xunk, un podocéphale. Pour parvenir jusqu'à Zarcas, il va vous falloir découvrir un code secret que seuls des savants peuvent vous donner. Tout au long de votre progression dans un dédale de salles, vous allez être attaqué par les gardiens du centre. Ceux-ci feront considérablement diminuer votre énergie. Alors n'oubliez pas de refaire souvent le plein près des cabines holophoniques.

REALISATION : voici un jeu en 3D avec des sprites assez grands, des couleurs nombreuses et beaucoup d'animations. C'est mignon sans toutefois être facile aussi cela risque de vous monopoliser un grand nombre d'heures devant l'écran.

NOTRE AVIS : une bonne détente.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

TYPE : aventure en français. Gestion à la souris. Choix sur des menus déroulants. Possibilité de sauvegarde. Discussion possible avec 8 personnages. Déplacements dans de nombreux lieux différents. Beaucoup d'actions possibles.

RESUME : vous êtes détective privé et devez élucider le mystère de la mort de Julia. Dans votre enquête, certaines personnes vous aideront, d'autres, au contraire garderont le silence. Il vous faudra être prudent.

REALISATION : malgré la présence de nombreux menus, il est facile de jouer et de mener son enquête. Les tableaux sont nombreux, des animations apparaissent lorsque vous conversez avec un personnage. La réalisation graphique est correcte et montre un souci de clarté. Le synthétiseur vocal est remarquable.

NOTRE AVIS : le Manoir de Mortevielle est une aventure à posséder : une valeur sûre

GOLDRUNNER

TYPE : un shoot'em up hyper rapide avec déplacement dans de nombreuses directions. Goldrunner est l'un des meilleurs jeux d'''Arcade/Espace'' développés à ce jour.

BUT : sauver votre galaxie des mains de l'envahisseur. vous possédez à cet effet un vaisseau très maniable, capable des accélérations les plus folles.

REALISATION : avec des couleurs superbes, un graphisme très fin, une musique géniale, il ne manquait plus pour en faire un jeu parfait qu'une excellente animation. C'est le cas de Goldrunner qui présente l'une des plus belles animations que l'on ait eu l'occasion de voir. Un scrolling différentiel, des ennemis animés de mouvements harmonieux, bref : le Nec plus Ultra des Shoot'um up.

NOTRE AVIS : magnifique, génial, nous manquons de qualificatifs pour un tel jeu.


L'ARME ABSOLUE...
STAR BUY
HOTSHOT
LE DÉFI
DES HÉROS
DU FUTUR
100 % Addictive
GOLD LABEL AWARD
Photos d'écran ATARI ST
Disponible pour : Amstrad Cassette et Disc
Commodore Cassette et Disc
Atari ST / Amiga / IBM PC et Compatibles
Distribué par
UBI Soft
No.1
Go For Gold...It's Totally
PRISM LEISURE CORPORATION, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 1 48 98 99 00

MAYDAY

• **P**our Tarek Demiati(n° 7), de la part de Fabrice Bernard, voici le premier mot de code pour Hacker I : "Australia". Le premier que demande le satellite est "Magma, LTD". Mais où vont-ils chercher tout ça ?

• **P**our Rodolphe (Arcades n° 9), une partie de la solution de Space Quest 1, de la part de Gwenael, un brestois.
Rodolphe, après avoir parlé à l'extraterrestre qui niche dans la falaise, tu descendras le chemin qui mène vers le bas de la falaise. Là, l'araignée géante t'attendra pour te dévorer. Il ne faut surtout pas que tu ailles à la gauche de ton héros, sinon c'est la mort. Va vers la droite de ton héros. Au prochain tableau, tu verras un pont de pierre. Passe dessous. Au prochain tableau, tu continueras à courir vers ta droite et là tu tourneras de nouveau vers ta droite. Cours le plus vite possible vers la grotte où Orat vit (n'oublie pas de faire vite car l'araignée te suivra pendant tout ton chemin). Dans la grotte tu verras Orat devant toi et derrière toi l'araignée. Tu cours alors vers le côté, en dépassant Orat et tu te caches derrière un rocher. Tu assisteras à une effroyable bataille entre le monstrueux Orat et l'horrible araignée. Tu seras ainsi débarrassé à jamais de ces deux monstres. Orat laissera tomber une partie de son corps que tu ramasseras pour aller la porter à l'extraterrestre...

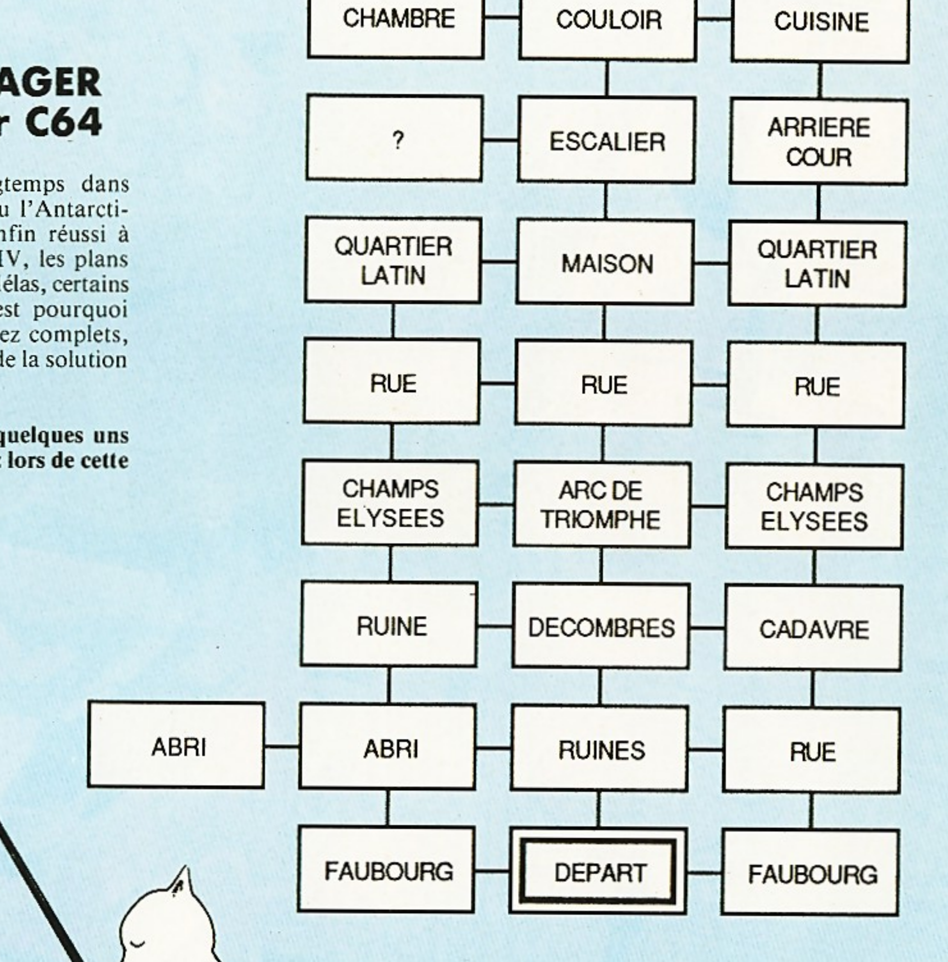
PLAN de VOYAGER d'UBI SOFT sur C64

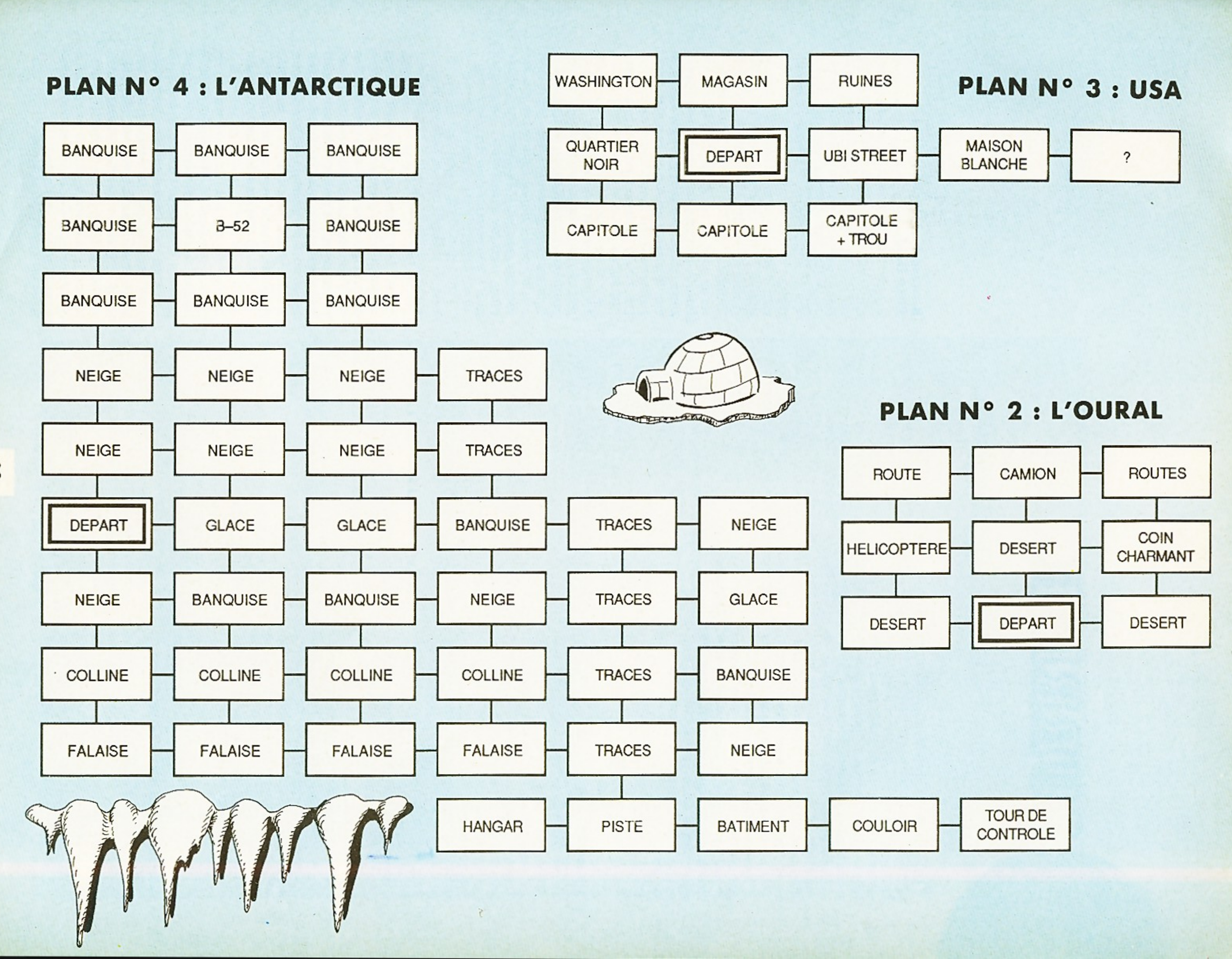
• **A**près avoir erré longtemps dans l'Oural, le Quartier Latin ou l'Antarctique, le robot téléguidé a enfin réussi à envoyer au cargo Protocus IV, les plans de ses 4 lieux d'exploration. Hélas, certains indices lui ont échappé, c'est pourquoi même si les 4 plans sont assez complets, ils ne donnent qu'une partie de la solution de cette étrange aventure.

Voici une liste comportant quelques uns des objets que vous trouverez lors de cette aventure.

Débris
Huile
Gravats
Poupée
Chiffon
Brindille
Journal
Mousse
Casque
Raquettes
Câbles

PLAN N° 1 : LA FRANCE




PLAN N° 4 : L'ANTARCTIQUE
BANQUISE
BANQUISE
BANQUISE
BANQUISE
B–52
BANQUISE
BANQUISE
BANQUISE
BANQUISE
NEIGE
NEIGE
NEIGE
TRACES
NEIGE
NEIGE
NEIGE
TRACES
DEPART
GLACE
GLACE
BANQUISE
TRACES
NEIGE
NEIGE
BANQUISE
BANQUISE
NEIGE
TRACES
GLACE
COLLINE
COLLINE
COLLINE
COLLINE
TRACES
BANQUISE
FALAISE
FALAISE
FALAISE
FALAISE
TRACES
NEIGE
HANGAR
PISTE
BATIMENT
COULOIR
TOUR DE CONTROLE
PLAN N° 3 : USA
WASHINGTON
MAGASIN
RUINES
QUARTIER NOIR
DEPART
UBI STREET
MAISON BLANCHE
?
CAPITOLE
CAPITOLE
CAPITOLE + TROU
PLAN N° 2 : L'OURAL
ROUTE
CAMION
ROUTES
HELICOPTERE
DESERT
COIN CHARMANT
DESERT
DEPART
DESERT

COURRIER

Vous avez profité des vacances pour nous écrire. C'est vachement sympa. On a reçu beaucoup de lettres, de cartes postales et certains ont profité de l'opération "Un logiciel gratuit pour tous" pour joindre au questionnaire quelques remarques. Pour tous les bisous reçus, les nénettes de la rédaction (et des services annexes parce que, nous, on partage !) ont rougi de plaisir et vous les retournent collectivement. La place manquait dans le premier numéro d'Arcades Hebdo pour du courrier. Il n'est pas sûr que la rubrique paraisse chaque semaine : on verra en fonction de l'actualité, mais sachez que vos lettres, signées ou anonymes, d'éloges ou de critiques, sont toujours les bienvenues. Et on les garde ; toutes !



Un inconnu

Je ne suis pas d'accord avec l'idée de Xavier qui n'aime pas la pub car sans elle, ce serait monotone et puis moi je les découpe pour les accrocher sur le mur de ma chambre. Pourquoi ne pas mettre un poster chaque mois car Arcades va être un hebdo chouette !
Existe-t-il un magazine consacré à la console Sega. Pourriez-vous à la place de la rubrique flipper ou en plus mettre une rubrique jeux de bar avec des critiques comme dans Amstar de juillet-août mais avec presque tous les jeux de bars.

• Dis, pourquoi t'as pas mis ton nom ? Tu sais, pour le poster, on y pense, mais c'est surtout une question de place. Avec l'hebdo, en cette fin d'année où le rythme de sortie des jeux s'accélère, on a un seul souci : présenter les nouveautés le plus rapidement possible. Quant à la rubrique "salles d'arcades", elle va voir le jour (on cherche actuellement "l'oiseau rare", champion toutes catégories et roi des salles obscures).

Jean-Jacques BLARY - 60100 CREIL

C'est avec beaucoup de plaisir que j'ai ouvert l'Arcades n° 10. En effet, c'est une bonne idée d'offrir des logiciels aux lecteurs de votre revue. Sans vouloir vanter Arcades, je pense que c'est un des meilleurs journaux qui traitent de la micro-familiale. Il me parait bien dosé et les critiques, bonnes. L'idée de faire un journal hebdomadaire est tout simplement géniale. Cela manquait cruellement depuis la disparition d'Hebdogiciel. Je profite de cette lettre pour vous soumettre un problème. Ayant un 520 STF "nouvelles ROMs", des logiciels qui tournent sur les anciennes ROMs buggent quand je veux les faire tourner sur ma machine. Y a-t-il un moyen de remédier à cet inconvénient (par exemple, est-il possible de remplacer les nouvelles ROMs par les anciennes). Merci de votre réponse.

• C'est vrai, on est parmi les meilleurs... Et si on devenait, avec le passage en hebdo, le meilleur ? On compte sur toi pour nous faire connaître auprès de tes copains. Pour le problème des nouvelles "ROMs", la question nous est souvent posée. Changer les circuits intégrés est affaire de spécialiste... mais c'est réalisable. De plus en plus, les éditeurs de jeux, conscients du problème, sortent des logiciels compatibles anciennes et nouvelles ROMs. Alors, pas d'affolo ! Seuls les jeux parus pendant la période de transition (ça en fait quand même quelques uns) se plantent sur les nouveaux modèles. Surtout si les programmeurs ont fait appel directement aux routines en ROM...

Laurent VINCKIER - 59160 LOMME

Pourquoi n'utilise t-on pas toutes les capacités d'un ordinateur pour faire chaque tableau d'un jeu : exemple, Rygar sur C64, il utilise tous les Ko pour le premier tableau puis quand le tableau est fini, il s'efface de la mémoire, tous les Ko sont libres et réutilisables pour le deuxième et les autres tableaux ?
Verra-t-on Rygar, Jackal, Gryzor sur 520 ST ?
Le 520 deviendra-t-il vite un ordinateur "minable" (comme le C64 maintenant) assez vite par rapport à l'Amiga 500 ?
Merci d'avance.

• L'idée est bonne mais... si à chaque changement de tableau il faut charger un autre bout de programme, ça devient assez fastidieux, surtout pour ceux qui ont un ordinateur à cassettes.
Ta vision du 520 me paraît pessimiste ! L'Amiga 500 est peut-être une excellente bécane mais ce qui se fait actuellement sur Atari est loin de se périmer !

Bertrand HAMMERCHMIDT 59510 HEM

Salut,
Cher ARCADIEN(ES), si je vous envoie cette lettre, c'est pour qu'elle soit publiée certes, mais y'a un truc qu'y va pas. Enfin, c'est-à-dire il manque quelque chose. Voilà, dans Arcades, il devrait y avoir un tableau avec en vertical les noms des logiciels et en horizontal les noms des micros. (Enfin, c'est le contraire). Et dans le croisement de l'ordinateur et le jeu, exemple l'Amiga et Out Run et s'il existe vous faites un point ou une croix. OK ? Alors c'est bien. A part ceci, il est vachement hyper-super génial. Au fait, j'aimerai savoir si Out Run existe sur Amiga. Si oui, eh bien, j'aimerai savoir comment me le procurer. OK ? (Si tu publies ma lettre, je m'abonne, OK ?).

• Bon, c'est pas très clair, mais on a compris. Au fait, t'as jamais regardé Arcades jusqu'aux dernières pages, du temps où il était mensuel parce que, ton tableau, il existait déjà ! Enfin, c'est la vie, y'a des distraits partout ! Ta lettre est publiée alors, tiens ton engagement : y'a un bulletin d'abonnement dans Arcades Hebdo.

Michel - un anonyme

Salut, c'est Michel qui vous écrit de son bureau. C'est le premier numéro d'Arcades que j'achète et je suis comblé. Des news abondantes, de bonnes critiques et rubriques et des petites annonces gratuites, alors là, vous avez fait fort (c'est pas le cas de tout le monde). Ajouter à cela un logiciel gratuit sans remplir sa baignoire d'allumettes pour une question subsidiaire, je dis bravo, c'est grandiose (mais si ! mais si !).
Un seul regret, mais un micro regret, ne pourriez-vous pas, ô ! intelligent journaliste, donner le prix moyen des logiciels testés. Pour finir, ne voyez dans ces quelques lignes qu'une sincérité profonde, nullement motivée par la perspective d'un abonnement gratuit à votre SUBLIMISSIME REVUE, ô ! GRANDISSISME JOURNALISTE (si ! si ! j'insiste). Maintenant, je ne souhaite plus qu'une chose ; que votre revue s'épaississe et mon abonnement gratis... enfin bref !
BONNE CONTINUATION

• Je comprends que si tu écris de ton bureau, comme tu le dis, tu t'abstiennes de mettre ton nom : des fois que le patron lirait Arcades... Merci pour la brosse à reluire mais c'est pas ça qui m'a fait choisir ta lettre pour la publier. Non, c'est l'histoire du prix des logiciels. Il faut que tu saches que, en recevant les produits, on n'a pas toujours une indication de prix. De plus, ceux-ci varient d'une bécane à l'autre. On ne voudrait pas transformer Arcades en catalogue... Quant à l'abonnement gratuit, c'est une main innocente qui va extraire les bulletins de l'énooorrme pile qui trône à la rédaction.

Stéphane CAMUZEAUX
02500 HIRSON

Salut !
J'aimerai savoir si dans votre nouvelle formule, il y aura quelques listings. Je voudrai savoir aussi s'il existe des logiciels utilisant un synthétiseur vocal pour CPC 464 ou des livres avec des listings et pouvez-vous m'envoyer la liste de tous les jeux qui sont déjà sortis pour CPC 464.
J'espère qu'Arcades continuera encore longtemps.

• Pour les listings, si Arcades Hebdo prospère (youp la... non, j'la fais pas) c'est-à-dire, si on nous donne 32 pages de plus (j'vous dis pas la gueule d'Edmond, notre Directeur de fabrication, ni celle du big boss... Comment ça, j'suis viré ?), on pourrait envisager de mettre du listing mais à condition qu'on reçoive, sur toutes machines (pas seulement sur Amstrad) de bons programmes. Au fait, pour les listings, tu sais qu'on fait 2 revues consacrées à ton CPC ? La première (et la première sortie sur le marché) s'appelle d'ailleurs CPC. C'est mon pote Olivier qui écrit dedans et que même, il est le Rédac'chef. Y'a pleins de listings d'utilitaires et de jeux. L'autre s'appelle Amstar. Star, parce Catherine, la fille qui est le rédacte en chef est un star en la matière. Tous les mois, elle y présente des jeux et des listings intéressants. En plus, nous, on n'est pas macqué comme d'autres, avec la marque. Alors, cherche bien, CPC et Amstar. Mais n'abandonne pas Arcades Hebdo sinon...



CONCOURS

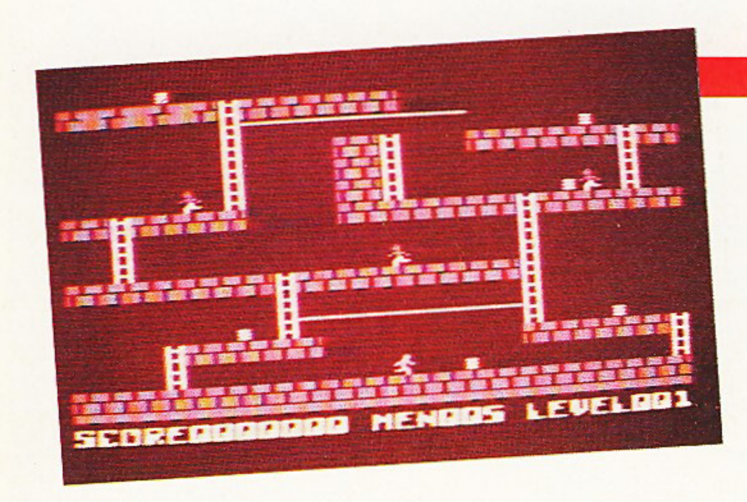






Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page (aucune photocopie ne sera acceptée) et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Connaissez-vous ce jeu ? Oui, c'est sûr ! Pourtant, son nom vous échappe. Allez, un p'tit effort ! Cochez la bonne case et c'est gagné... enfin, presque.

☐ Load Runner
☐ Load and Run
☐ Lode Runner

Date limite : **17 septembre 1988.**

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

____

Age : ____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : ____

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

UN CHALLENGE DE HAUT NIVEAU

Du fait de son ouverture sur les marchés extérieurs et de son expansion internationale, **UBI SOFT** recherche :

- DES PROGRAMMEURS EXCEPTIONNELS en C, Assembleur et Turbo Pascal

- ayant déjà réalisé leur programme et voulant être édités;
- pouvant assurer la conversion de logiciels sur différents formats;
- voulant voir leur programme distribué dans tous les pays du monde.

- DES GRAPHISTES DE TALENT

- qui pensent pouvoir égaler et même surpasser les graphismes de Zombi, Iron Lord ou Rocket Ranger;
- qui ont une imagination débordante.

- DES MUSICIENS DE GÉNIE

- qui ont envie de mettre leur talent au service de la création;
- pour qui la musique sur micro-ordinateur n'a plus de secret.

Vous travaillez sur Apple II GS, Apple II E, Macintosh, PC, C 64, ST, Amiga ou Nintendo et vous êtes passionnés par ces machines.

Un futur plein d'avenir peut s'ouvrir à vous.
Aujourd'hui, téléphonez ou écrivez à **UBI SOFT.**
Demain vous serez peut-être choisis pour faire partie d'une équipe de gagnants.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Tél. ....

Langage ....

Machine ....

A retourner à **UBI SOFT** / Christine Quémard
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX - Tél. (1) 48 98 99 00



Vends Oric Atmos + 18 programmes (jeux et utilitaires) + 3 livres pour la modeste somme de 1000 F. SEYEUX David - route de St Aubin - 49500 Ségre. Tél : 41.92.23.44 demander David (à 19h30) mais si possible écrire à l'adresse indiquée. Je vous attends !

Vends ou échange K7 Spectrum ou disk 3'3, 150 news. Fabrice HAYER - Les Mortiers - 44120 Vertou. Tél : 40.03.30.89.

Vends nombreux jeux sur disquette environnant les 100 F et cherche scanner graphique. Demander Nicolas au 21.45.03.92 (tous les jours entre 17h00 et 19h00 sauf samedi, dimanche).

Vends nouveautés en disquette pour C64 (Winter Games 2, Power at Sea, Bob Winner, Staff, Bob Morane Oceans, Pacland, la Panthère rose, Super ski). La face 10 F ; timbre à 2,20 F pour liste. BARTHELEMY Cyril - 52 rue Marius Piant - 54520 Laxou.

Echange ou vends news sur 520 ST, possède Out Run Return to Genesis, Buggy Boy, Leatherneck, Explora, Bolo, Obliterator, Trantor, Vixen, etc... Envoyez liste à CLARA David - 14 rue Pasteur - 38490 Les Abrets.
Tél : 76.32.18.11 après 18H00.

Vends clavier 6128 + adapt. péritel - MP2 + 50 disks pleins (250 jeux) + 2 joysticks + doubleur + 15 K7 de jeux + une tonne de revues (Ammag, Amstar, CPC, Tilt, Arcades) Vendu 3500 F. Tél : 78.91.38.70 Pierre, région de Lyon uniquement, le tout bon état.

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome GT65 : 1000 F. BERNA Raphaël 15, passage du Génie - 75012 Paris.
Tél : 1.43.72.64.64.

Vends CPC 6128 couleur + lecteur de K7 + stylo optique + joystick + 110 logiciels (dont nombreuses nouveautés) très bon état : 4500 F. Tél : 85.56.38.84 heures repas.

Vends CPC 6128 Mono + adaptateur péritel + 65 D7 pleines + joystick Speed King + Revues + Solutions. Le tout très bon état : 3700 F à débattre. Demander Olivier.
Tél : 64.39.81.40.

Cherche sur MO5 choplipter et sortilège, vends ou échange jeux sur cassettes et disquettes QDD, possède Enduro, Racer-Arkanoïd, Mission Raf. Flipper, Karaté, 3D fight, Runway, Green beret. Ecrire à Christophe LESUR - 31 rue des Fleurs 27100 Valdereuil (Eure).

520 ST : vends jeux originaux avec boîte et documents : Flight SMII, Mission, Mission Elevator, The Pawn, Computer People. Amiga : vends originaux Faery Tale etc.. Jean-Yves LACROIX - 5 bd de Bulgarie - 35200 Rennes. Tél : 99.50.99.88.

C64/128 échange jeux sur disks/K7 en 64 et en 128 (Out Run, Troll, Train, Last V8 128, etc), recherche news. Réponse assurée. AUDUREAU Fabrice - 17 Quai Jules Sandeau - 44510 Pouliguen.

Vends MO6 neuf + 2 joysticks + 1 crayon optique + 25 jeux originaux + librairie (Tilt + Arcades + ...) + manuel + cadeau. Tout neuf : cède 2500 F, valeur 3800 F. Ecrire à GOUGLER C. - 7 allée de l'Aude - 78990 Elancourt. Tél : 30.50.83.62. Demander Cédric. Merci.

Recherche news sur ST sur la région de Metz. Tél : 87.36.24.79. DONNET Bertrand - B.P. 5130 - 57074 Metz Cedex.

Echange jeux CPC 6128 (news) RIEUTORT Arnaud - AB6 Fontanilles - 48000 Mende. Tél : 66.49.13.61.

Jeune fille débutante sur compatible PC (Amstrad EC D1640). Cherche tous logiciels renseignements, conseils, trucs, astuces etc. Toute personne possédant PC + CPC 6128 ou 464, bienvenue pour échanges. Chantal PERRET - 22 rue Arrachart - 39000 Lons-le-Saunier.

Cherche contacts pour échanger des nouveautés sur Atari ST contactez-moi : Ludovic BARRIERE - 37 rue Jean Moulin - 76530 Grand-Couronne.

Commodore : cherche contacts C64/Amiga (amateur SF & Fantastique) et vends consoles jeux : couleur 200, N&B 100. Femmes, ne pas hésiter. Loïc au 60.72.24.49.

Echange nombreux programmes Amiga contre console Sega ou cartouche Sega. Cherche Aegis Sonix (l'original + notice française)... STEPIEN Christophe "STC" - 7 rue des Hauts de Chanturgue - 63100 Clermont-Ferrand.
Tél : 73.25.49.87 (même après 21h30).

Vends Console "Sega" + Light Phaser + 15 jeux (After Burner, Out Run, Space Harrier, Great Golf, Black Belt, Action Fighter, Secret Command...). Très peu servi. Valeur 5000 F, vendu 2000 F le tout. Tél : 48.82.22.36.

Cherche personne programmant en assembleur sur CPC 6128 dans la région de St-Brieuc (Côtes-du-Nord). LE GOFF Yannick - 65 rue René Coty - 22950 Trégueux. Tél : 96.71.18.53.

Urgent, vends Amstrad CPC 464 couleur avec de nombreux logiciels, et crayon optique, le tout valeur 6000 F, vendu à 4500 F pour tout renseignement, contacter ROMUALD au 16.1.44.09.02.82.

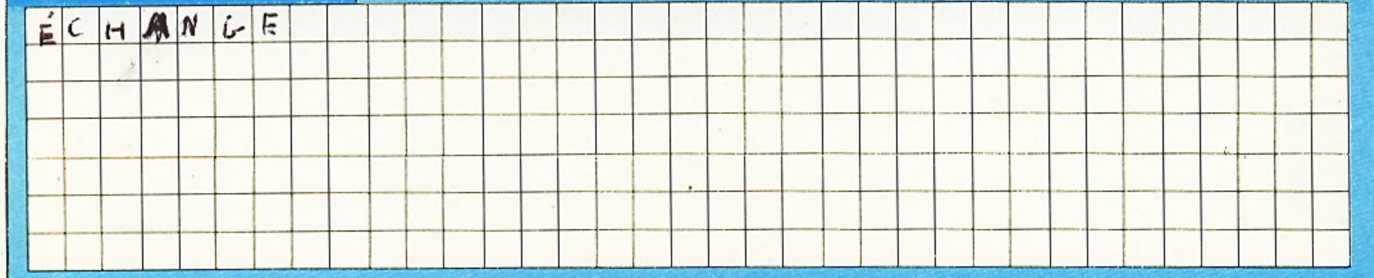
Vends jeux pour CBM 64 K7 et disq de 10 F à 150 F (originaux) : Sorcery, Destroyer. Vends 4 jeux pour Amiga : Vampire's Empire 150 F, Terrapods 150 F, Voyage Centre Terre 200 F, Ferrari Formula 200 F. Tél : 47.83.46.12 après 14h00 sur Paris.

520 ST cherche contacts pour échange, possède nombreuses news (Explora, Out Run, Buggy Boy, etc.). Pas sérieux s'abstenir : échanges uniquement ! Laurent FALLURET - Résidence les Noyers - 38210 Tullins. Réponse assurée à 100 %.

Vends CPC 464 couleur garantie jusqu'en octobre 89 + manette terminator + nombreux jeux nouveaux (Space Racer, Bob Morane, Gryzor, Combat, School...). Le tout : 2500 F. Toulouse, SCHUTZ Mary-Christine - 1 rue des Fleurs 31140 St Alban. Tél : 61.70.06.47.

Echange jeux sur Atari ST possède et cherche news, possède 20 000 lieux sous les mers, Thunder Cats, Morane Océan etc. Envoyer liste ou téléphoner LOUX Jean-Marc - 5 rue François 57290 Seremange. Tél : 82.58.26.31.

Cherche contacts sur Atari ST à l'étranger et en France si possible dans le 65. Réponse assurée. Téléphoner au 62.95.53.65 ou envoyer listes à Patrice FRAYSSE - 32 avenue Philadelphe - 65200 Gerde. Possède Explora, Gauntlet 2, Obliterator, Buggy Boy, Beyond...



Vends C128-D + moniteur HR 1901 (80c) + imprimante Citizen 120D + Power cart. + 5 livres + nombreux programmes. Valeur totale >12000 F, vendu 8000 F. Contactez WALLET Eric ou Jean-Jacques - 6 rue des Pommiers 76510 St-Nicolas-d'Aliermont.
Tél : 35.85.83.10 après 20h00.

Vends CPC 6128 couleur (sous garantie) + 150 jeux sur disks (Arkanoïd, Barbarian, Gryzor Trantor, Bivouac) + joystick + nombreuses revues et programmes. Très bon état, prix :4000 F. Tél : 45.05.14.43, poste 444 (bureau).

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 172 jeux dont news (Gryzor, California Games, etc.) + 2 manettes + mode d'emploi + lecteur cassettes incorporé, bon état. Valeur : + 5000 F, vendu : 3600 F. Tél : 21.92.31.26.

Vends originaux silent service, Acrojet, Mercenary II avec notices françaises pour CBM 64. Prix 60 F pièce sur disk. M. BACHET - 4 bd en Provence Athis-Mons 91200.
Tél : 69.38.70.78.

Echange jeux pour MO6 - MO5 (5e Axe, Sap. Aigle d'Or...). Tél : 78.31.26.73. Demander Philippe.

Amstrad disk cherche correspondant pour échanger nombreux solutions et jeux, possède news (Gryzor, Geebe air rally, Gauntlet II etc.). Envoyer liste à Léonard GIRAUD - 114 rue Jacques Perez - 30000 Nimes. Réponse rapide assurée.

Urgent ! Vends C64 + 1541 + lecteur de K7 + moniteur monochrome + power cartridge + nombreux jeux + joysticks + synthétiseur vocal. Le tout en excellent état, et pour seulement 2700 F. Faites vite merci. PLENEL Lionel - Paris 10e. Tél : 42.49.99.91.

Vends moniteur monochrome, Thomson très bon état + prise péritel : 500 F. Aussi vends épave d'Atari 800 XL : 200 F et vends jeux en K7 pour MO5. BALASSE Olivier - "Lima" Mably - 42300 Roanne. Tél : 77.72.32.43.

Vends CPC 464 couleur + jeux (ex : Gryzor, Album ubi, Arcade, Action) + joystick + revues (sous garantie). Valeur : 4000 F, cédé : 2700 F. Tél : 56.08.85.44 Alexandre GARY. Res : Mazarin - 230 avenue d'Eysines - 33200 Bordeaux.

Vends TO9 + moniteur couleur + LEP + souris + crayon + joysticks + livres + utilitaire + jeux 5000 F. Vends également TO7 + adaptateur télé + BASIC + livre + programmes jeux 1500 F possibilité vente séparée. Tél : 48.58.67.41 après 20h00, heures repas NICOL.

Commodore 64128 échange ou vends news sur disk ou K7 contact tous pays. Echange pokles pour différents jeux contre timbres à 2 F. Echange nombreux news + 200 F contre imprimante ou moniteur couleur. GIRARD Fred - 14 rue J. COllet - 69330 Meyzieu.
Tél : 78.31.41.43.

Echange news sur Atari ST et vends jeux sur C64. RIVAL Patrice - 150 avenue Charles de Gaulle - 38140 Rives. Tél : 76.91.01.43.

Echange et possède nombreux news sur Atari ST. BOLDRINI Didier - Mas des Arcades-Pont de Crau - 13200 Arles. Tél : 90.93.15.15 après 18h00.

Echange jeux pour Atari 520 ST sur région Toulon possède nombreuses news. Envoyer vos liste à FOURNIER Laurent - Le Heron "3" La Rode - 83000 Toulon. Tél : 94.36.15.98.

Cherche contact pour Amiga. Vends matériels pour Atari XL-XE. CHOUQUER Fabrice - RN 112 - 34450 VIAS. Tél : 67.21.67.85.

Vends C64 + 1541 + 1530 + imprimante 1200 + très nombreux logiciels en K7 et D7 dont news (Predator, The Train, Winter Games 2, Samouraï Warrior, etc.). Cherche contact et périphérique sur Amiga... VIOT Jérome - La Batie Divisin - 38490 Les Arbrets.
Tél : 76.32.09.24.

Echange ou vends jeux sur 520 STF + recherche correspondant(e) sur département 17 pour échanger trucs et astuces + recherche club ST et cours de GFA pour été. Cherche aussi imprimante à bas prix + vends Matos, pour XL-XE. Demander GREG au 46.39.23.88.

Amigatiste cherche news et échange programmes sur disks dont Mach 3 ou Space port contre Fire Power ou envoyer liste. Réponse assurée. Ecrire à Daniel ROUSSEL - 29 rue du Riant 56670 Riantec.

Achète lecteur externe 3 pouces 1/2 double faces pour Atari 1040 STF. Prix raisonnable faire offre à David au 38.85.96.49 à partir de 18H00.

Vends "Amstrad CPC 464 couleur" + 100 logiciels originaux + collection revues sur Amstrad + livres + joystick et plus encore. Matériel bon état, facturé : 2000 F. Tél : 30.45.35.12 (Région Versailles).

Vends ordinateur TO8 + lecteur disquette 3"1/2 + moniteur couleur + 1 manette + souris + livres + nombreux jeux (news). Le tout : 4000 F. JELIC Nicolas - 86000 Poitiers.
Tél : 49.44.12.82. Urgent !

Vends console de jeux Vectrex avec 11 jeux + joystick. Prix : 1200 F. Tél : 66.87.12.02 toute la journée.

Echange jeux sur 520 ST + utilitaires réponse très rapide. Envoyer vos listes. Réponse assurée. M. DUSSAUX Willy - 130 rue Claude Monet - LES Bichelins - 2 app 35 - 27200 Vernon. Tél : 32.21.07.60.

Eclatez-vous avec un 520 ST Atari. Double face en plus ; donc presque neuf 01.88. Vendu 2500 F avec 100 disks et 1 joystick, cause obligation militaire. Ecrire au 31 rue Auphan - 13003 Marseille. Tél : 91.64.57.38 port 150 F pour région autre que 13 ou 83 Var.

Vends logiciels pour TO8 TO9 TO9+ : le maléfice de Skanor, aventures Spatiales... Associations Jérôme BERTRAND - 30 rue Victor Hugo 11000 Carcassonne.

Recherche pour CBM128 des jeux et utilitaires sur disquettes ou K7 qui tournent uniquement sur 128. J'aimerais avoir aussi des démos mais C128 seulement merci d'avance.
Tél : 87.74.65.63 sur région Metz après 19h00 ou le week-end toute la journée.

Vends ou échange jeux originaux sur Amstrad (K7 DK). Liste sur demande. Vends DDI1 très bon état priX 1000 F. Tél : 73.36.27.25 après 17h00 ou écrire à DUMON Luc - 109 avenue du Puy-de-Dôme - 63100 Clermont-Ferrand. Réponse assurée.

Recherche pour achat ou échange le logiciel Easytext pour Jasmin-Atmos. Faire proposition à M. GAUDON - 3 rue d'Arles - 80090 Amiens. Tél : 22.46.75.19. Note : liste de mes logiciels disponible sur demande.

Vends MO6 + 2 joysticks + crayon optique + moniteur mono. + prise péritel + plus de 40 jeux. Le tout 4000 F à débattre.
Tél : 34.70.73.39. Demander Vincent (OISE de préférence). Valeur : 7500 F.

Vends MSX1-64Ko + joystick + magnéto + jeux + cordon + revue : 1500 F, demander Hassen au 78.36.34.47 après 20h00 ou contacter Hassen Lakehal - 14 bd des Provinces 69110 Sainte-Foy-Les-Lyon.

Voici un club pour tous ordinateurs et consoles pour avoir une documentation gratuite écrire à ordiclub n° 14 rue les Vignes - 13700 Marignane. Un serveur sera bientôt à votre disposition de 17h30 à 20h30...

Vends Amstrad 6128 + moniteur couleur + magazines + nombreux logiciels + joystick : 3900 F + imprimante :1000 F + utilitaires (calcumat ; Turbo Pascal dBase 2 etc) prix sacrifiés. Tél :89.73.84.49.

Rachète tous vos jeux, périphérique, consoles, ordinateur. Mais attention : avec notices et autres. A retourner à l'adresse suivante : Ordiclub n°14 rues les Vignes - 13700 Marignane : écrire coordonnés.

Stop affaire ! vends TO7 70 + lecteur K7 + Ecran couleur + environ 20 jeux + livres permettant meilleure utilisation de la machine. Prix d'achat : 7000 F. Sacrifié à 3000 F. GIMENEZ Stéphane 14 Impasse Caillol - 13011 Marseille. Tél : 91.44.83.29 (après 17h00). Réponse assurée.

Echange jeux sur ST (Out Run, Space Racer, Return to Genesis...). CEDOLIN Johan - 5 rue du Brochet - 78200 Mantes-la-ville
Tél : 30.92.46.17.

TO8 cherche contacts sérieux pour échanges. Ai + de 115 jeux disk TO899 + dont : les 3 Bob Morane, Aquanaute, Arkanoïd, Sapiens, Les 3 James Debug, Iznogoud, Superski, Mission, nombreux news. Envoyer liste, adresse : PONS Frédéric - 1 cité Pasteur - 91220 Bretigny.
Tél : 60.84.70.16.

Echange jeux sur Atari, cherche correspondant. JACCOT Steff - 54 Impasse Queruau Lamerie 53000 Laval. Tél : 43.02.90.69.

Vends PC1512DDM sous garantie avec tous les utilitaires + 30 superbes jeux + 3 languages (Pascal ; Forth, Chasm + Alienor II comptabilité (1900 F). Valeur : 12500 F, cédé à 7000 F. Cadeau : logiciel de musique. Tél : 94.64.19.45 après 20h00.

Echange nombreux jeux pour Amiga. Possède news. Réponse assurée, même débutant. 94200 Ivry. Tél : 46.70.69.12 après 21h00. Demandez Tri. Vends aussi news (originaux) pour Amstrad disks.

Vends ou échange news, Spectrum 48, 128K (Gunsmoke, Deathwish 3). Cherche Fédération, Barbarian, Starglider, The Pawn, Head Over Heels, au prix chouettes. Liste des jeux sur demande. Yun Teayi - 36 rue Sambre et Meuse 75010 Paris. Tél : 42.00.60.73.

ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros 92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros 175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros 245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros 306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code Postal : __________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de __________ F pour mon abonnement __________ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx ______ = ______ ❷ à 20 Fx ______ = ______ ⓫ à 8,50 Fx ______ = ______
❸ à 20 Fx ______ = ______ ❹ à 20 Fx ______ = ______
❺ à 20 Fx ______ = ______ ❻ à 20 Fx ______ = ______
❼ à 20 Fx ______ = ______ ❽ à 20 Fx ______ = ______
❾ à 20 Fx ______ = ______ ❿ à 20 Fx ______ = ______

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ______________________

Ville ______________________ Signature (des parents si mineur)

FRANCE DE PORT

TOTAL [ ]

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

FIRE AND FORGET

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

VERSION CPC INFERNALE !!


VERSION AMIGA


VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES


VERSION ATARI ST


TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92